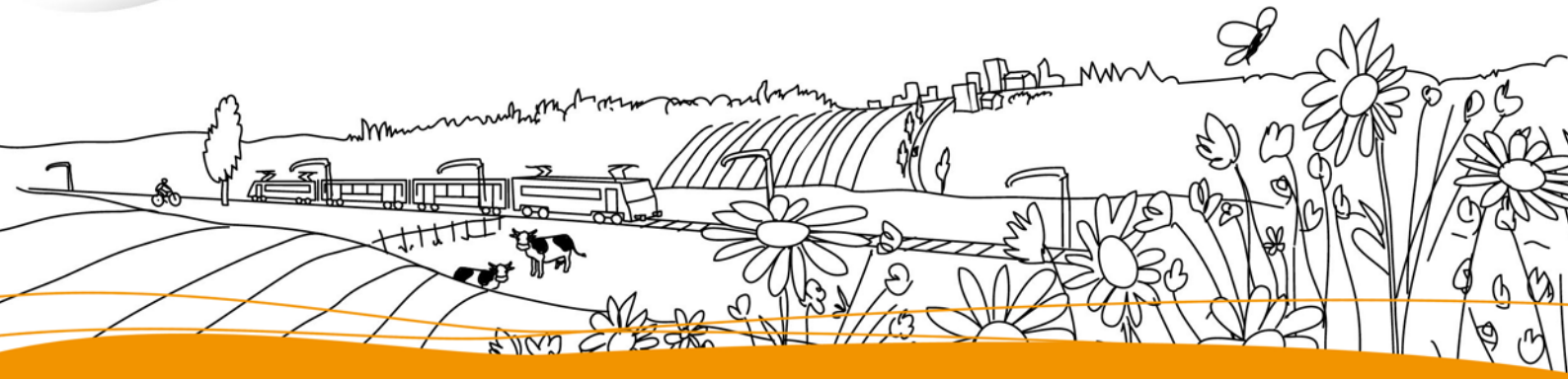
e-graine

Association d'éducation au développement durable



INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

CATALOGUE

2014-15

Faire naître et grandir l'initiative solidaire et responsable

académie Versailles

Agrément « association complémentaire de l'enseignement public »

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Agrément « jeunesse et éducation populaire »

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Agrément « entreprise solidaire »

UN DECADE OF EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT
DÉCENNIE DES N.U. POUR L'ÉDUCATION EN VUE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE
2005-2014

SOMMAIRE

Pour la version PDF, cliquez sur le titre que vous souhaitez pour atteindre la page.

Afin de faciliter votre recherche, nous avons créé un index par thématiques page 6

P3 QUI SOMMES-NOUS ?

P4 INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

P5 LA FAMILLE KIAGI

P6 INDEX - RECHERCHE THÉMATIQUE

P9 STANDS ANIMÉS

P24 ATELIERS DE SENSIBILISATION

P48 PARCOURS ÉDUCATIFS

P55 THÉÂTRE ACTION !

P62 LE VILLAGE ET LES CABANES DE L'ÉCO-CONSOMMATION

P72 FORMATIONS

QUI SOMMES-NOUS?

Association d'éducation au développement durable, e-graine a pour objectif de faire naitre et grandir l'initiative solidaire et responsable, toutes générations confondues.

Les ressources de notre planète sont surexploitées, l'économie est dirigée par ceux qui possèdent les capitaux et l'individualisme prédomine, mettant en péril l'exercice de la citoyenneté.
Cependant, de nombreuses initiatives, individuelles ou collectives cherchent une nouvelle façon de faire et proposent des alternatives pour s'engager dans la création d'une société plus solidaire et responsable.

e-graine a vu le jour pour participer à cette création, en prenant le pari qu'une association éducative, basée sur des principes exemplaires, permettrait d'accélérer cette construction.
Notre mission : « Fédérer le grand public autour d'un projet commun d'un monde plus juste et équitable. »

TROIS **ÉTAPES :**

- **Sensibiliser** aux enjeux majeurs de notre société.
- **Inciter à réfléchir** sur les gestes de la vie quotidienne.
- **Donner l'envie et les moyens d'agir** sur son cadre de vie.

LES PROJETS d'e-graine SE DÉVELOPPENT **AUTOUR DE TROIS MÉTIERS :**

- Les **interventions pédagogiques**.
- Le **Conseil** à la création de projets solidaires.
- La **Création d'outils pédagogiques multimédias.**

Plus d'informations sur **www.e-graine.org**
ou par mail à contact@e-graine.org

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

« Penser global, agir local »

Transmettre l'envie d'agir en tant que citoyen du monde par la pédagogie active, voilà l'objectif que s'est fixé l'équipe d'animateurs professionels d'e-graine !
Une grande ambition pour une équipe dynamique, qui se déplace depuis 2007 sur tous les territoires d'Île-de-France et même au-delà !

Enfant, jeune ou adulte, **il n'y a pas d'âge pour apprendre et devenir citoyen du monde !** C'est donc à travers des ateliers de sensibilisation, des parcours éducatifs, des stands animés, du théâtre action mais aussi des formations et une exposition animée itinérante sur la consommation responsable, qu'e-graine part à la rencontre du grand public pour échanger, partager et trouver ensemble des moyens d'agir au quotidien !

Nous vous proposons de retrouver dans ce catalogue la liste détaillée des interventions pédagogiques que propose l'association e-graine. Cette liste n'est bien sûr pas exhaustive et nous pouvons également vous accompagner dans l'élaboration de votre projet !

Contactez Sophie Ollier
sophie.ollier@e-graine.org
ou téléphonez au 01 30 50 91 48.

e-graine EST **AGRÉÉE PAR :**

- l'**académie de Versailles** de l'Éducation Nationale à travers l'attribution de l'agrément « association éducative complémentaire de l'enseignement public »
- la **DDCS** (Direction Départementale de la Cohésion Sociale) des Yvelines à travers l'attribution de l'agrément « Jeunesse Education Populaire »
- Le **label UNESCO** « Une décennie pour l'éducation au développement durable ».

Nos projets pédagogiques reçoivent le soutien financier de :

afd AGENCE FRANÇAISE DE DÉVELOPPEMENT

îledeFrance

St-Quentin en-Yvelines COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION

LA FAMILLE KIAGI

Créés pour donner vie à nos dessins animés pédagogiques, ces personnages se sont rapidement intégrés dans nos outils d'animation et de sensibilisation. **Ainsi, il est possible pour les professeurs et les jeunes de poursuivre la réflexion sur les thématiques abordées lors des ateliers en retrouvant leurs aventures sur Kiagi.org**

Comment faire entendre sa voix dans la gestion de sa commune ? Qu'est-ce qu'un conseil des jeunes ? Comment s'impliquer dans la gestion de l'eau de sa commune ou dans la préservation de la biodiversité ? Les sciences participatives, c'est quoi ? Comment choisir ses fruits et légumes ? Comment réduire sa consommation d'énergie à son domicile et son empreinte écologique ?

La famille Kiagi décide d'agir au quotidien pour des sociétés solidaires et responsables. C'est l'occasion d'approfondir, en classe ou chez soi, les notions abordées lors des animations.

La sensibilisation ne s'arrête pas après l'intervention !

UNE SÉRIE DE **21 ÉPISODES :**

- Environ 2 minutes 30.
- Disponible en streaming gratuit sur Kiagi.org.
- Disponible en DVD sur e-graine.org (rubrique commander).

Calendrier des fruits et légumes de saison
Pour faire votre marché en respectant le rythme
STOP
AU GASPILLAGE !
e-graine
Association d'éducation au développement durable

DES OUTILS À **UTILISER AU QUOTIDIEN :**

En complément de certaines animations, des outils de la famille Kiagi sont distribués aux participants (calendriers des fruits et légumes de saison, mémos anti gaspi). Si vous souhaitez en créer d'autres, contactez-nous.

Plus d'information : caroline.sulie@e-graine.org

INDEX THÉMATIQUES

Pour la version PDF, cliquez sur le titre que vous souhaitez pour atteindre la page.

enfants · ados · adultes · enfants/ados · ados/adultes · tout public

THÈMES	ANIMATIONS	P.	ANIMATIONS	P.
Accès aux droits	- Educ'o monde (Stand)	12	- Le jeu des chaises (Atelier)	38
	- Nourrir la planète (Stand / Atelier)	19	- Un pas en avant (Atelier)	46
	- La carte des solutions (Stand)	14	- A la quête de l'eau (Atelier)	27
	- Question pour un ambassadeur (Stand)	21		
Alimentation	- Manger à perdre la saison (Stand)	18	- Les ateliers faits maison (Atelier / Stand)	43
	- Nourrir la planète (Stand / Atelier)	19	- Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	52
	- Les cycles de vie (Stand)	15	- Une alimentation locale et de saison (Cabane)	71
	- Le jeu des chaises (Atelier)	38		
Biodiversité	- Les roues d'e-graine (Stand)	17	- Le rallye biodiversité (Atelier)	41
	- Une espèce vous manque et tout est dépeuplé (Stand)	23	- Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	52
	- Le vivant dans l'air du changement (Atelier)	15	- La palme fait son scandale (Théâtre-action)	61
	- Les conférences animées (Atelier)	44	- Pour une gestion responsable des forêts (Cabane)	68
	- Le jeu du lombric (Atelier)	40		
Changements climatiques	- Le vivant dans l'air du changement (Atelier)	15	- Attention la planète se réchauffe ! (Atelier)	28
Citoyenneté	- Les roues d'e-graine (Stand)	17	- S'engager, un atout ? (Parcours)	53
	- Décryptons les migrations (Atelier)	29	- Partir : pourquoi ? comment ? (Parcours)	51
	- Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	52	- Et si on partait ? (Théâtre-action)	59
Commerce équitable	- Le jeu du café (Atelier)	39	- Choco'label (Théâtre-action)	58
	- Le goûter solidaire (Atelier)	36	- Pour un commerce équitable (Cabane)	69
Communication	- Décryptons les migrations (Atelier)	29	- Vivre ensemble (Parcours)	54
	- Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	52	- Invitation au Salon de l'ESS (Théâtre-action)	60
Consommation responsable	- A l'eau conso (Stand)	10	- Alto déchets ! (Parcours)	49
	- Manger à perdre la saison (Stand)	18	- Choco'label (Théâtre-action)	58
	- Les roues d'e-graine (Stand)	17	- La palme fait son scandale (Théâtre-action)	61
	- Tout doit disparaître (Stand)	22	- Moins de consommation et de pollution de l'eau (Cabane)	67
	- Les cycles de vie (Stand)	15	- Pour un commerce équitable (Cabane)	69
	- L'eau en ville (Atelier)	32	- Pour une gestion responsable des forêts (Cabane)	68
	- Mon empreinte sur la planète (Atelier / Parcours)	45	- Une alimentation locale et de saison (Cabane)	71
	- Le goûter solidaire (Atelier)	36	- Favorisons l'éco-conception ! (Cabane)	65
	- Les ateliers faits maison (Atelier / Stand)	43	- Réduisons nos déchets ! (Cabane)	70
	- e-déchets, qu'est-ce qu'on fait ? (Atelier)	30	- Economisons l'énergie ! (Cabane)	64
	- 3,2,1...0 déchets ! (Atelier)	25	- Education à la consommation : quoi, pourquoi, comment ? (Formation)	73
	- Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	52		
Déchets	- Déchets contre nature (Stand)	11	- 3,2,1...0 déchets ! (Atelier)	25
	- Tout doit disparaître (Stand)	22	- Le gaspirateur (Atelier)	35
	- Les cycles de vie (Stand)	15	- Alto déchets ! (Parcours)	49
	- L'art de la récup (Atelier)	31	- Ca tourne pas rond dans le local à poubelles (TA)	57
	- e-déchets, qu'est-ce qu'on fait ? (Atelier)	30	- Réduisons nos déchets ! (Cabane)	70

INDEX THÉMATIQUES

Pour la version PDF, cliquez sur le titre que vous souhaitez pour atteindre la page.

enfants · ados · adultes · enfants/ados · ados/adultes · tout public

THÈMES	ANIMATIONS	P.	ANIMATIONS	P.
Découverte du développement durable	- Les roues d'e-graine (Stand) - A la découverte du DD (Atelier) - Qu'est-ce que le développement durable ? (Formation)	17 26 76	- Etre éduc au DD (Formation) - L'éducation au développement durable à l'école (Formation)	74 75
Discriminations	- Un pas en avant (Atelier) - Vivre avec son voisin (Atelier)	46 47	- Vivre ensemble ici et ailleurs (Parcours)	54
Eau	- A l'eau conso (Stand) - Les roues d'e-graine (Stand) - La carte des solutions (Stand) - L'eau en ville (Atelier) - Le goutte-à-goutte (Atelier / stand) - Le jeu des chaises (Atelier)	10 17 14 32 37 38	- Les ateliers faits maison (Atelier / Stand) - A la quête de l'eau (Atelier) - Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours) - Moins de consommation et de pollution de l'eau (Cabane)	43 27 52 67
Eco-conception	- Les ateliers faits maison (Ateliers / stands)	43	- Favorisons l'éco-conception ! (Cabane)	65
Economie	- Les défis anti-gaspi (Stand) - Les cycles de vie (Stand) - Le jeu du café (Atelier) - Le jeu des chaises (Atelier)	16 15 39 38	- Le goûter solidaire (Atelier) - Choco'label (Théâtre-action) - Pour un commerce équitable (Cabane)	36 58 69
Economie sociale et solidaire	- Les roues d'e-graine (Stand) - Les conférences animées (Atelier) - Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	17 44 52	- S'engager, un atout ? (Parcours) - Association, mode d'emploi (Théâtre-action) - Invitation au Salon de l'ESS (Théâtre-action)	53 56 60
Education	- Educ'o monde (Stand)	12	- L'éducation au développement durable à l'école (Formation)	75
Education au développement durable	- Etre éduc au DD (Formation) - Education à la consommation : quoi, pourquoi, comment ? (Formation)	74 73	- L'éducation au développement durable à l'école (Formation)	75
Education aux médias	- Décryptons les migrations (Atelier)	29	- Reporters pour des territoires solidaires et durables (Parcours)	52
Empreinte écologique	- Le jeu des chaises (Atelier)	38	- Mon empreinte sur la planète (Atelier / Parcours)	45
Energies	- Les roues d'e-graine (Stand) - L'énergie et nous (Atelier) - Le jeu des chaises (Atelier)	17 33 38	- Attention la planète se réchauffe ! (Atelier) - Economisons l'énergie ! (Cabane)	28 64
Engagement	- S'engager, un atout ? (Parcours) - Partir : pourquoi ? comment ? (Parcours)	53 51	- Et si on partait ? (Théâtre-action)	59
Forêt	- Les roues d'e-graine (Stand) - La palme fait son scandale (Théâtre-action)	17 61	- Pour une gestion responsable des forêts (Cabane)	68
Gaspillage alimentaire	- Les roues d'e-graine (Stand) - L'arbre à recettes et son comptoir aux astuces (Stand)	17 13	- Les défis anti-gaspi (Stand) - Le gaspirateur (Atelier)	16 35
Habitat	- Les ateliers faits maison (Ateliers / stands)	43		

INDEX THÉMATIQUES

Pour la version PDF, cliquez sur le titre que vous souhaitez pour atteindre la page.

enfants · ados · adultes · enfants/ados · ados/adultes · tout public

THÈMES	ANIMATIONS	P.	ANIMATIONS	P.
Insertion professionnelle	- S'engager, un atout ? (Parcours) - Association, mode d'emploi (Théâtre-action)	53 56	- Invitation au Salon de l'ESS (Théâtre-action)	60
Interculturalité	- Décryptons les migrations (Atelier) - Vivre ensemble ici et ailleurs (Parcours)	29 54	- Partir : pourquoi, comment ? (Parcours)	51
Métiers de l'environnement	- L'en'Vert des métiers	34		
Migrations	- Décryptons les migrations (Atelier)	29		
OMD	- Educ'o monde (Stand) - La carte des solutions (Stand)	12 14	- Question pour un ambassadeur (Stand) - Nourrir la planète (Stand/Atelier)	21 19
Pollution	- A l'eau conso (Stand) - Déchets contre Nature (Stand) - On y va ! Oui mais comment ? (Stand) - L'eau en ville (Atelier)	10 11 20 32	- Le vivant dans l'air du changement (Atelier) - A bas les pollutions de l'air (Cabane) - Moins de consommation et de pollution de l'eau (Cabane) - L'éco-mobilité me fait voyager (Cabane)	42 63 67 66
Représentations	- Un pas en avant (Atelier) - Vivre avec son voisin (Atelier)	46 47	- Vivre ensemble ici et ailleurs (Parcours)	54
Santé	- Les roues d'e-graine (Stand)	17	- Les ateliers faits maison (Ateliers / Stands)	43
Solidarité internationale	- Educ'o monde (Stand) - Nourrir la planète (Stand / Atelier) - La carte des solutions (Stand) - Manger à en perdre la saison (Stand / Atelier) - Les roues d'e-graine (Stand) - Question pour un ambassadeur (Stand) - Le jeu du café (Atelier) - Le jeu des chaises (Atelier) - Le goûter solidaire (Atelier) - Les conférences animées (Atelier)	12 19 14 18 17 21 39 38 36 44	- A la quête de l'eau (Atelier) - Décryptons les migrations (Atelier) - Vivre ensemble ici et ailleurs (Parcours) - Partir : pourquoi, comment ? (Parcours) - Choco'label (Théâtre action) - Et si on partait ? (Théâtre action) - La palme fait son scandale (Théâtre-action) - Pour un commerce équitable (Cabane) - Pour une gestion responsable des forêts (Cabane) - Une alimentation locale et de saison (Cabane)	27 29 54 51 58 59 61 69 68 71
Technologie	- Les cycles de vie (Stand)	15	- e-déchets, qu'est-ce qu'on fait ? (Atelier)	30
Tourisme	- Les conférences animées (Atelier)	44		
Transports/ Mobilité	- On y va ! Oui mais comment ? (Stand)	20	- L'éco-mobilité me fait voyager (Cabane)	66
Ville durable	- Les roues d'e-graine (Stand)	17		
Vivre ensemble	- Vivre avec son voisin (Atelier) - Vivre ensemble ici et ailleurs (Parcours)	47 54	- Partir : pourquoi, comment ? (Parcours) - Ca tourne pas rond dans le local à poubelles (Théâtre-action)	51 57

DES ANIMATIONS POUR LES **ÉVÉNEMENTIELS ET UN PUBLIC MOBILE**

Les stands animés prennent la forme de jeux de sensibilisation pensés pour être adaptables en toutes circonstances, que ce soit pour le nombre des participants, pour la durée de leur présence sur le stand, ou encore les niveaux de connaissances de chacun.
Ce sont des jeux courts qui ont pour volonté d'ouvrir le débat et susciter la réflexion. Peu importe que l'on soit 2 ou 15, expert ou novice, l'important est d'échanger, de croiser nos regards et nos connaissances et de se poser les bonnes questions en s'amusant !

STANDS ANIMÉS

À CHAQUE THÉMATIQUE **SON INTERVENTION**

Les stands animés se déploient lors de festivals, de fêtes de la ville, de fêtes de la Nature... Ils proposent une sensibilisation ludique pour tous. Le public est accueilli par les animateurs qui vont l'inviter à faire un jeu et à échanger sur le thème mis en lumière pour l'événement.
Un panel de jeux est à votre disposition. Vous pouvez donc choisir une, deux ou trois animations de notre catalogue afin que la sensibilisation s'adapte au mieux à votre événement.

Une manière amusante et ludique de présenter les enjeux, les impacts de nos actions quotidiennes et de réfléchir aux alternatives possibles.

MOTS CLÉS :
EAU, POLLUTION, CONSOMMATION RESPONSABLE

STANDS ANIMÉS

A L'EAU CONSO

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

D'où vient l'eau ? Comment l'eau potable arrive-t-elle chez nous ? Mais pourquoi doit-on économiser l'eau du robinet ? Quels problèmes notre consommation pose-t-elle ?

Autant de problématiques sur lesquelles ce stand se penche. Après avoir retrouvé la répartition moyenne de la consommation d'eau dans un foyer français, les participants ont la parole et peuvent questionner leurs habitudes de consommation, pour trouver des moyens d'agir afin de préserver notre accès à une eau potable !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir le parcours de l'eau en milieu urbain.
2. Comprendre les enjeux de l'accès à l'eau potable.
3. Questionner ses habitudes de consommation d'eau.
4. Acquérir des moyens concrets pour réduire sa consommation et sa pollution de l'eau au quotidien.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, POLLUTION

DÉCHETS CONTRE NATURE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupes ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Notre consommation provoque beaucoup de déchets et ces derniers ne sont pas anodins pour notre environnement et notre santé ! Lorsqu'un déchet disparaît de notre vue il ne disparaît pas pour autant de notre planète.

A travers ce jeu, les participants vont devoir retrouver la durée de dégradation de certains déchets du quotidien. De là, de nombreuses questions vont être soulevées sur l'impact des déchets, aussi bien sur le plan environnemental, qu'économique et social, et sur les solutions pour les réduire. C'est le moment de questionner et d'échanger sur nos habitudes de consommation !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les problématiques des déchets.
2. Envisager une gestion responsable des déchets (réduction, tri, récupération...).
3. Devenir un consommateur responsable.

MOTS CLÉS :
EDUCATION, ACCÈS AUX DROITS, OMD, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

EDUC'O MONDE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 11 ans)
Nombre de participants : 1 à 12 personnes (groupes ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

L'un des 8 Objectifs du Millénaire pour le Développement (OMD) adoptés par les Nations Unies en 2000 est d'assurer l'éducation primaire pour tous d'ici 2015. Mais où en sommes-nous de cet objectif ? Est-il en voie d'être atteint ?

A travers une participation ludique, ce jeu permet de faire un constat sur l'accès à l'éducation dans le monde.

Placés devant un planisphère géant, les participants vont devoir retrouver les taux de scolarisation et la part du PIB consacrée à l'éducation dans quelques pays à travers le monde. Chaque choix est l'occasion d'échanger sur les enjeux de développement des pays, mais aussi sur les alternatives à notre disposition pour favoriser l'atteinte de cet OMD !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Connaître les Objectifs du Millénaire pour le Développement.
2. Découvrir et comprendre les inégalités d'accès à l'éducation dans le monde.
3. Réfléchir et débattre sur l'impact de l'éducation dans une société.

MOTS CLÉS :
GASPILLAGE ALIMENTAIRE

L'ARBRE À RECETTES
ET SON COMPTOIR AUX ASTUCES

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 7 ans)
Nombre de participants : 1 à 10 personnes
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Consommer responsable, voilà un enjeu majeur pour tous les citoyens du monde qui souhaitent contribuer à la construction d'un monde durable ! L'alimentation est au coeur de notre consommation, mais chaque année, 1,3 milliard de tonnes de produits comestibles sont gaspillées dans le monde.

Nous pouvons tous agir et changer ce constat, le tout de manière simple et créative, en commençant par la cuisine ! L'art d'accommoder les restes se partage ici grâce à notre Arbre à recettes où chacun est invité à y déposer sa recette à restes. Ensuite, nous vous accueillons sur notre comptoir aux astuces afin de découvrir et d'échanger sur des actes simples, économes, créatifs et nutritifs ! Et pour aller encore plus loin, nous testons vos connaissances sur les enjeux du gaspillage à travers le jeu l'Itinéraire d'un steak… Venez donc découvrir de nombreuses recettes et astuces antigaspi toutes plus créatives les unes que les autres telles que notre célèbre Fane de Pesto ! C'est bon pour la santé, pour la planète et en plus c'est ludique ! L'animation se découpe en 3 parties, indépendantes les unes des autres, ce qui permet une multitude d'accroches des publics en fonction de leur intérêt et de la fréquentation du stand.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience des enjeux (environnementaux et socio-économiques) liés au gaspillage alimentaire.
2. Echanger sur les habitudes de consommation et partager ses astuces et savoir-faire.
3. Découvrir des solutions permettant de limiter le gaspillage alimentaire.

MOTS CLÉS :
EAU, ACCÈS AUX DROITS, OMD, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

LA CARTE DES SOLUTIONS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 12 ans)
Nombre de participants : 1 à 12 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 15 à 30 minutes

Enjeu majeur des Objectifs du Millénaire pour le Développement (OMD) adoptés par les Nations Unies en 2000, l'accès à l'eau potable et à l'assainissement est également reconnu comme un droit universel depuis 2010. Mais où en est-on réellement ? Quels efforts ont été réalisés ces dernières années pour réduire les inégalités en matière d'accès à l'eau et d'assainissement ?

Après avoir discuté des constats et des enjeux liés à cette thématique, nous partons à la découverte de la carte des solutions ! Les participants vont devoir découvrir puis situer sur un planisphère géant 7 solutions mises en place dans le monde pour favoriser l'accès à l'eau potable et à l'assainissement : grands projets mis en place par des ONG, législations, innovations matérielles comme les attrapeurs de nuages au Chili ou les Qdrum en Afrique du Sud... Pendant cette animation, les participants embarquent pour un tour du monde qui les questionnera sur les enjeux de la solidarité internationale, ainsi que sur l'intérêt de solutions d'urgence mises en parallèle avec des solutions plus durables.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Connaître les Objectifs du Millénaire pour le Développement.
2. Comprendre les enjeux de l'accès à l'eau et à l'assainissement dans le monde.
3. Identifier des solutions sur le plan international.
4. Réfléchir et débattre sur la notion de coopération.

MOTS CLÉS :
CONSOMMATION RESPONSABLE, DÉCHETS, ÉCONOMIE, ALIMENTATION, TECHNOLOGIE

LES CYCLES DE VIE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Qui ne s'est jamais demandé d'où venaient tous les produits de notre quotidien, comment étaient-ils fabriqués et ce qu'ils devenaient une fois « jetés » ?

A travers une animation ludique visant à retrouver les différentes étapes qui entrent en jeu dans la production et la consommation d'un steak haché, d'un téléphone portable ou d'un jean, le public sera invité à se questionner sur les conséquences de chacune de ces étapes sur l'Homme et l'environnement. Avec les participants, nous pourrons ainsi prendre conscience des impacts environnementaux, sociaux et économiques induits par notre consommation, avant d'identifier des solutions pour les limiter, en devenant un consomm'acteur responsable !

Trois versions de cette animation sont disponibles :
> « L'itinéraire d'un téléphone portable »
> « L'itinéraire d'un steak haché », qui aborde plus particulièrement les problématiques liées à l'alimentation, et, selon l'angle choisi, les enjeux du gaspillage alimentaire.
> « L'itinéraire d'un jean »

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Identifier les différentes étapes du cycle de vie d'un produit.
2. Prendre conscience des impacts environnementaux, sociaux et économiques de notre consommation.
3. Identifier les moyens de devenir un consomm'acteur responsable.

MOTS CLÉS :
GASPILLAGE ALIMENTAIRE, ÉCONOMIE

LES DÉFIS ANTI-GASPI

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 7 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 5 à 30 minutes

Chaque année, 20 kg de nourriture sont jetés par personne en moyenne en France, soit plusieurs millions de tonnes à l'échelle du pays. Comment limiter ces pertes ? Tel est l'objectif de ce stand sur le gaspillage alimentaire.

Quelques défis pratiques sont posés au public afin de découvrir et partager quelques astuces simples pour limiter la production de déchets alimentaires à la maison : conservation des aliments, liste de courses, interprétation des dates limites, valorisation des restes... Si le stand est réalisé à l'entrée d'un supermarché, on peut même proposer aux participants de relever les défis en menant l'enquête directement dans les rayons ! Associé à l'animation « Itinéraire d'un steak haché », ce stand sensibilise le grand public aux enjeux liés à l'alimentation, tout en lui permettant de se positionner en tant qu'acteur pour lutter contre le gaspillage alimentaire.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les enjeux liés à l'alimentation.
2. Identifier des moyens pour réduire le gaspillage alimentaire et devenir un consommateur responsable.
3. Découvrir les alternatives possibles pour réduire son impact environnemental et faire des économies.

MOTS CLÉS :
THÉMATIQUES DU DÉVELOPPEMENT DURABLE

STANDS ANIMÉS

LES ROUES D'E-GRAINE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 6 ou 12 ans selon les thématiques)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Oserez-vous relever le défi ?
En jouant autour des différentes roues d'e-graine, découvrez de façon ludique et divertissante quelques thématiques relatives au développement durable.

Le principe est simple : les participants doivent relever 3 défis, seuls ou en équipe, pour mieux comprendre les enjeux relatifs à la thématique choisie : questions de rapidité, mimes, dessins ou mots interdits, il y en a pour tous les goûts ! Si le joueur trouve la bonne réponse, nous découvrons ensemble des moyens d'agir solidaires et responsables... mais attention, chaque défi est chronométré !

Plusieurs roues thématiques sont disponibles :
> « La Roue de l'eau »
> « La Roue de la forêt »
> « La Roue des énergies »
> « La Roue de l'ESS »
> « La Roue de la nature »
> « La Roue des Kiagi »
> « La Roue anti-gaspi »
> « La Roue de la ville durable »
> « La Roue de la consommation responsable »

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les enjeux du développement durable et les problèmes liés au fonctionnement de notre société.
2. Réfléchir à des gestes citoyens à mettre en oeuvre individuellement et collectivement pour favoriser le développement durable.

MOTS CLÉS :
ALIMENTATION, CONSOMMATION RESPONSABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

MANGER À EN PERDRE LA SAISON

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 5 ans)
Nombre de participants : 1 à 20 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 15 à 20 minutes

Mais quand nos légumes préférés poussent-ils ? Pourquoi devons-nous varier notre alimentation ? Comment se fait-il que nous trouvions des tomates en janvier ?

Avec ou sans jardin, ce jeu teste les connaissances des enfants comme des adultes sur nos fruits et légumes. Respecter les saisons de récolte et s'interroger sur la provenance des produits, c'est le premier pas vers une alimentation saine, un respect de l'environnement et en plus, c'est meilleur ! Au delà des manipulations permettant de replacer sur le tapis de jeu les aliments en fonction de leur saison, cet atelier fait émerger des questions essentielles pour pouvoir faire des choix solidaires et responsables.
Possible aussi en atelier sur 1h ou 1h30. Suite au jeu, les participants seront invités à faire preuve de créativité pour imaginer des recettes de saison originales et savoureuses !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Connaître le cycle de production des fruits et légumes.
2. Prendre conscience des conséquences (sociales, environnementales) de nos achats.
3. Devenir un consommateur responsable en choisissant des cycles courts de production.
4. Découvrir les nouveaux réseaux de distribution solidaire (AMAP...).

MOTS CLÉS :
ALIMENTATION, OMD ACCÈS AUX DROITS, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

NOURRIR LA PLANÈTE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 20 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 30 minutes

Nourrir la Planète est une adaptation de l'atelier « le jeu des chaises » sur l'alimentation dans un contexte de stand animé.

Avec l'appui d'un planisphère, le public va être invité à se représenter le monde afin de comprendre les inégalités d'accès à l'alimentation. En différentes étapes, ils s'interrogeront sur la démographie, les techniques agricoles, la production céréalière et, enfin, sur l'accès à l'alimentation dans les différents continents. Les disparités seront représentées visuellement sur le planisphère, et les causes de ces inégalités débattues avec les participants. Une fois les constats posés, nous pourrons échanger de manière ludique sur les solutions que nous avons à disposition pour promouvoir une alimentation saine, équilibrée et suffisante pour tous !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience des inégalités dans le monde, notamment d'accès à l'alimentation.
2. Identifier des solutions pour réduire ces inégalités.
3. Réfléchir et débattre sur les notions de coopération et de solidarité.

MOTS CLÉS :
TRANSPORTS/MOBILITÉ, POLLUTION

ON Y VA ! OUI MAIS COMMENT ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Quel moyen de transport devons-nous choisir pour se rendre au travail, pour aller faire les courses ou encore partir en vacances ? Quels sont les facteurs déterminants à prendre en compte pour choisir tel ou tel mode de transport ?

Autant de questions auxquelles ce stand donne les moyens de répondre, sensibilisant les participants aux enjeux liés à leur mobilité et les aidant à se positionner en tant qu'acteurs responsables de leurs choix quotidiens.
L'animation permet dans un premier temps d'explorer les moyens de transport que nous avons à disposition ainsi que les problématiques liées à chacun d'entre eux. Les voyageurs devront ensuite se répartir en équipes et trouver le moyen de transport le plus adapté à leur situation. Mais y a-t-il une bonne réponse ?

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les enjeux liés à la mobilité.
2. Apprendre à adapter son mode de transport à son trajet.
3. Découvrir les alternatives possibles pour réduire son impact environnemental.

MOTS CLÉS :
OMD, ACCÈS AUX DROITS, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

QUESTION POUR UN AMBASSADEUR

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Cette animation a pour but de découvrir les OMD (Objectifs du Millénaire pour le Développement).

Inspiré de célèbres jeux télévisés de culture générale, le jeu est construit en 3 temps :
1er Défi : « Qui suis-je ? » (Découverte de la signification des initiales OMD)
2ème Défi : « Tempête de cerveau » (En 1 minute chrono, les participants doivent trouver les 8 OMD)
3ème Défi : « Basket-Quiz » (Zoom sur les 8 objectifs mais pour répondre aux questions de l'animateur, les participants doivent d'abord marquer un mini panier de basket !)
Ce jeu, particulièrement ludique et participatif, est un moyen de faire connaître au grand public lors d'événements festifs et conviviaux, un des accords majeurs des Nations Unies pour le développement de nos sociétés en matière de pauvreté, d'éducation, d'égalité entre les sexes, de santé et d'environnement... et de réfléchir aux moyens que nous avons à notre disposition, individuellement et collectivement, pour agir en faveur de ces objectifs.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les Objectifs du Millénaire pour le Développement.
2. Acquérir des connaissances sur le développement durable et les prises de décisions des Nations Unies.
3. Prendre conscience des liens entre certaines orientations politiques locales et internationales.
4. Débattre des moyens que nous avons à disposition pour agir, individuellement et collectivement, en faveur de ces objectifs.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, CONSOMMATION RESPONSABLE

TOUT DOIT DISPARAÎTRE !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 1 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 10 à 30 minutes

Notre consommation engendre une quantité de plus en plus importante de déchets, et cette augmentation soulève des problématiques tant pour notre environnement que pour notre santé... Mais, comment les réduire ?

C'est le défi qui sera posé aux participants durant ce jeu : faire disparaître tous les déchets étalés sur la table, de telle sorte qu'il n'en reste plus aucun, en identifiant, pour chacun, une alternative permettant de l'éliminer à sa source !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience de l'impact de nos modes de consommation sur la production de déchets.
2. Échanger autour des problématiques soulevées par l'augmentation de ces déchets.
3. Réfléchir aux moyens de réduire nos déchets au quotidien, en particulier au moment de faire ses achats.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ

UNE ESPÈCE VOUS MANQUE ET TOUT EST DÉPEUPLÉ

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 2 à 15 personnes (groupe ou public mobile)
Durée de l'animation : 15 à 30 minutes

Ce stand est l'occasion d'une mise en situation visuelle et ludique sur l'équilibre vital d'un écosystème à travers la découverte d'une chaîne alimentaire !

Un jeu simple pour prendre conscience de la fragilité des écosystèmes.... Dans un premier temps, les participants sont amenés à reconstituer, sous forme de pyramide, une chaîne alimentaire à partir de plusieurs espèces à leur disposition. Mais un élément extérieur vient perturber l'équilibre de la chaîne faisant disparaître un des maillons.... Que se passe-t-il alors ?
C'est alors l'occasion d'échanger sur les alternatives à mettre en place pour préserver cet équilibre.
Pour aller plus loin, nous pouvons proposer la projection d'un dessin animé sur les sciences participatives (3min), suivie d'un débat.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre le fonctionnement d'une chaîne alimentaire.
2. Prendre conscience de la fragilité d'un écosystème.
3. Trouver des moyens d'agir pour préserver la biodiversité.

DES ANIMATIONS POUR **EXPÉRIMENTER, DÉCOUVRIR ET ÉCHANGER**

Les ateliers de sensibilisation sont des animations de groupe qui se déroulent sur des séances de 1h à 4h avec une grande variété d'outils pédagogiques : jeux de plateau, jeux de rôles, relais quiz, débats, théâtre-action, en intérieur ou en extérieur... Autant de techniques d'animations ludiques et participatives au service d'une sensibilisation pertinente !

ATELIERS DE SENSIBILISATION

SENSIBILISER **À TOUT ÂGE**

Ces activités permettent d'aborder toutes les facettes du développement durable de manière ludique. Comment ? Par des méthodes actives et une démarche pédagogique cohérente ! Pour qui ? De 8 à 98 ans ! e-graine se mobilise auprès de tous les publics.

Si vous souhaitez mettre en place une démarche sur le long terme, nous vous proposons de mettre en place des parcours éducatifs.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, CONSOMMATION RESPONSABLE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

3,2,1...0 DÉCHETS !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 6 à 12 ans
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h30 à 2h30

Qu'est-ce qu'un déchet ? Quels problèmes les déchets posent-ils dans le monde ? A quoi sert le tri ? Comment réduire notre production de déchets à la source ? Voici des questions auxquelles nous sommes aujourd'hui tous confrontés.

A travers une série de défis et de jeux à réaliser indiviellement ou tous ensemble, les enfants vont se questionner sur l'importance de réduire nos déchets, et surtout sur notre rôle de consommateurs. L'objectif : comprendre pourquoi et comment agir au quotidien ! Pour aller plus loin, aller voir le parcours éducatif «Alto déchets»

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les problématiques des déchets (environnementales, économiques, sanitaires et sociales).
2. Prévenir la production de déchets au quotidien.
3. Envisager une gestion responsable des déchets.

MOTS CLÉS :
DÉCOUVERTE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

A LA DÉCOUVERTE DU DD

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h30 (2h30 pour les plus grands)

Cet atelier aborde de manière globale le concept complexe de développement durable.

Dans une ambiance ludique et grâce à des méthodes d'animation participatives, nous proposons aux jeunes de découvrir les enjeux sociaux, économiques et environnementaux du développement durable. Jeu de positionnement et tempête de cerveau sur le terme « développement durable », débat sur la notion de « besoin », comparaison en sous-groupes de différents modes de développement à partir d'images et discussions sur les attitudes et gestes à adopter pour devenir un citoyen du monde solidaire et responsable. Un programme dense mais ludique pour découvrir une nouvelle façon de voir le monde !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir ce qu'est le développement durable.
2. Débattre et échanger sur notre société.
3. Trouver des moyens d'agir quotidiennement pour être des citoyens réfléchis et solidaires.

MOTS CLÉS :
EAU, ACCÈS AUX DROITS, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

A LA QUÊTE DE L'EAU

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 20 personnes
Durée de l'animation : 1h30

Ce jeu de rôle permet de faire un constat visuel fort et clair des inégalités d'accès à l'eau dans le monde.

Par des défis à relever, les participants vont incarner des citoyens de différentes régions de la planète dans leur vie quotidienne, à travers leur quête de l'eau. Un temps d'échange permettra de croiser leurs regards sur ce qu'ils ont vécu durant le jeu afin de comprendre et de débattre des enjeux et des problématiques de l'accès à l'eau et à l'assainissement à travers le monde.
La projection d'un film d'animation de la famille Kiagi permettra de conclure l'atelier sur l'identification de solutions.Cette approche ludique et participative permettra aux joueurs de saisir les enjeux de l'eau à l'échelle planétaire et les disparités sociales, économiques, technologiques à travers le monde... tout en appréhendant la notion de coopération.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience des inégalités d'accès à l'eau potable à travers le monde.
2. Faire le lien entre accès à l'eau et à l'assainissement et accès à d'autres droits (éducation, santé, etc.).
3. Identifier des solutions sur le plan international.
4. Réfléchir et débattre sur la notion de coopération.

MOTS CLÉS :
CHANGEMENTS CLIMATIQUES, ÉNERGIES

ATELIERS DE SENSIBILISATION

ATTENTION LA PLANÈTE SE RÉCHAUFFE !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 12 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

Pourquoi notre planète se réchauffe-t-elle ? Quelles sont les causes et les conséquences des changements climatiques ?

Pour aborder ces questions complexes et majeures de notre actualité, les jeunes, répartis par équipe, vont devoir relever une série de défis ! Dessins, tabous et quiz leur seront posés tout au long du jeu afin de questionner les impacts de notre consommation d'énergies sur les changements climatiques, et réfléchir aux moyens de freiner ce processus en réduisant notre empreinte écologique.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les problèmes liés au réchauffement planétaire.
2. Comprendre l'impact des activités humaines, et en particulier de la consommation d'énergies, sur les changements climatiques.
3. Identifier des moyens de maîtriser sa consommation énergétique en réduisant son empreinte écologique.

MOTS CLÉS :
MIGRATIONS, ÉDUCATION AUX MÉDIAS, COMMUNICATION, INTERCULTURALITÉ, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE, CITOYENNETÉ

ATELIERS DE SENSIBILISATION

DÉCRYPTONS LES MIGRATIONS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 30 personnes
Durée de l'animation : 2h

A l'ère de la mondialisation, les humains sont de plus en plus amenés à se déplacer, à communiquer avec des gens de différentes régions du monde, à voyager et même partir vivre à l'étranger... Qu'est-ce qu'un migrant, un réfugié ou un demandeur d'asile ? Qu'est-ce que ces termes évoquent pour nous ? Quel lien avec la notion de développement durable ? Comment sommes-nous amenés à nous forger une opinion sur la question des migrations ? Quels rôles jouent les médias à ce niveau ?

Autant de questions que cet atelier sur les migrations soulève ! A travers un jeu de rôle, les participants vont prendre la place de journalistes. Par équipe, ils vont commenter à tour de rôle les images d'un même reportage, en adoptant des positionnements différents... Une façon ludique de questionner nos représentations sur les migrants, et l'impact des médias sur ce sujet ! Dans un second temps, les joueurs vont partir à la découverte du portrait de plusieurs migrants et les mettre en relation, afin de questionner et d'échanger sur les enjeux de la migration sur le plan international.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Lever les représentations sur les migrations.
2. Comprendre les enjeux de la migration et de l'asile.
3. Développer un esprit critique pour appréhender les médias.
4. Prendre conscience des stéréotypes à l'oeuvre et de leurs conséquences.
5. Ouvrir la réflexion sur la solidarité internationale et le vivre ensemble.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, CONSOMMATION RESPONSABLE, TECHNOLOGIE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

E-DÉCHETS, QU'EST-CE QU'ON FAIT ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 30 personnes
Durée de l'animation : 1h à 2h

Aujourd'hui il paraît plutôt difficile de se passer d'appareils électroniques dans notre quotidien. Les technologies se perfectionnent à une allure vertigineuse et on peut assister à une course effrénée pour obtenir le dernier modèle de tel ou tel produit alors que nos appareils fonctionnent encore ! Et si on faisait une petite « pause » ?

Pour les plus jeunes comme pour les adultes, cet atelier offre l'occasion de prendre conscience de l'impact de nos comportements de consommateurs et de s'interroger sur les moyens d'agir pour participer à un monde plus juste et solidaire. Par une démarche construite en deux temps, les participants vont d'abord devoir reconstituer le cycle de vie d'un téléphone portable, de sa création à son rejet. Ils vont ensuite échanger autour d'un débat animé et interactif sur les enjeux liés aux e-déchets et à leur réduction !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir / connaître le cycle de vie d'un appareil électronique.
2. Connaître les caractéristiques d'un D3E (déchets d'équipement électriques et électroniques).
3. Prendre conscience des impacts du cycle de vie d'un produit, sur l'Environnement et l'Humain.
4. Comprendre les enjeux Nord-Sud quant à la problématique des déchets électroniques.
5. Trouver des moyens d'agir pour une consommation plus responsable.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS

ATELIERS DE SENSIBILISATION

L'ART DE LA RÉCUP'

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h30

Réduire notre production de déchets, voilà un objectif incontournable pour construire un monde durable ! Mais comment faire ?

Plusieurs moyens d'agir sont possibles et cet atelier part explorer un de ces moyens : récupérer pour valoriser ! Première étape : un temps de sensibilisation et d'échanges sous forme de quiz pour poser les problématiques liées aux déchets aujourd'hui. C'est l'étape incontournable pour aborder la suite de l'atelier ! Cela permet de comprendre pourquoi il est important de réduire, récupérer et revaloriser nos « déchets » ! Deuxième étape : atelier manuel à partir de déchets.

Nous présentons aux jeunes des créations faites à partir de déchets et leur proposons d'apprendre à en faire. Dernière étape : présentation des créations de chacun, dernier échange de bilan sur les autres moyens de réduire notre production de déchets.
Les enfants peuvent ensuite repartir avec leurs objets ! Bijoux, accessoires, jeux... Créez avec nous des objets insolites à partir de déchets ! L'occasion de découvrir une façon ludique et artistique de récupérer et transformer nos déchets pour réduire notre impact sur l'environnement.

Aussi possible en version stand animé.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre l'importance de protéger notre environnement par une meilleure gestion des déchets.
2. Apprendre à offrir une seconde vie aux déchets en créant de nouveaux objets.

MOTS CLÉS :
EAU, POLLUTION, CONSOMMATION RESPONSABLE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

L'EAU EN VILLE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 8 à 14 ans
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h30 à 2h

Cet atelier en 2 parties aborde les questions de consommation de l'eau en ville et de son cycle de traitement.

Nous commençons tout d'abord par le jeu « A l'eau conso » qui aborde les différentes utilisations de l'eau et questionne le groupe sur la répartition moyenne de la consommation d'eau au sein d'un foyer en France.

Une fois le constat posé sur l'impact de notre consommation d'eau, nous passons à une expérience ludique recréant le fonctionnement d'une station d'épuration pour mieux en comprendre les enjeux ! Place alors aux échanges, pour identifier, ensemble, des moyens de préserver notre ressource en eau potable dans notre quotidien.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience des enjeux de notre consommation d'eau.
2. Comprendre les problématiques liées au traitement des eaux usées.
3. Acquérir des moyens concrets pour diminuer sa consommation et sa pollution de l'eau au quotidien.

MOTS CLÉS :
ENERGIES

ATELIERS DE SENSIBILISATION

L'ÉNERGIE ET NOUS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 8 à 18 ans
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h30 à 2h (possibilité de faire des scéances de prolongement)

Cet atelier va permettre aux participants de découvrir les enjeux de l'énergie en ville et même au-delà !

Les jeunes habitent dans une ville imaginaire, nommée Citénergie. Un célèbre voyageur et ancien habitant, revient après plusieurs années d'absence. Mais tout a changé... Que s'est-il donc passé ? Les enfants deviennent des enquêteurs et partent à la découverte des énergies, de leur mode de production et de leur usage dans notre quotidien.

Une version adaptée existe également pour les collégiens et les lycéens. Une fois définie la notion d'énergie, les jeunes sont invités à se questionner sur les problématiques liées à notre consommation d'énergie, avant de discuter des alternatives possibles pour la réduire. Le tout se fera à travers des techniques d'animation ludiques et participatives, laissant place au débat et à la créativité !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les différentes formes d'énergie (sources, fonctionnement, utilisations, etc.).
2. Débattre autour de notre consommation d'énergie.
3. Echanger sur les enjeux de la maîtrise des énergies et découvrir des alternatives.

MOTS CLÉS :
MÉTIERS DE L'ENVIRONNEMENT

ATELIERS DE SENSIBILISATION

L'EN'VERT DES MÉTIERS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 13 à 18 ans
Nombre de participants : 10 à 30 personnes
Durée de l'animation : 2h30

Cet atelier interactif et ludique aborde la diversité et la réalité des métiers de l'environnement.

A travers un jeu de rôle, les jeunes vont devenir des enquêteurs à la recherche de solutions pour améliorer notre cadre de vie et contribuer au respect de notre environnement. Chacune des solutions proposées par les jeunes sera l'occasion pour eux de collecter des informations sur les compétences nécessaires à leur mise en oeuvre et sur les métiers qui permettraient d'y répondre. Ils pourront ainsi consolider leur projet professionnel et enrichir leurs connaissances sur les perspectives qui s'offrent à eux. L'occasion d'éveiller la vocation de futurs acteurs de changement !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Tester ses connaissances sur l'utilité des professions liées à l'environnement dans notre quotidien.
2. Lever les représentations sur ces métiers.
3. Découvrir des voies professionnelles variées et oeuvrant pour l'utilité publique.
4. Accompagner les jeunes dans la construction de leur projet professionnel.

MOTS CLÉS :
GASPILLAGE ALIMENTAIRE, DÉCHETS

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE GASPIRATEUR

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 7 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 20 personnes
Durée de l'animation : 1h30

Chaque année, 20 kg de nourriture sont jetés par personne en moyenne en France, soit plusieurs millions de tonnes à l'échelle du pays.

Pourquoi et comment limiter ces pertes ? C'est l'objectif de cet atelier sur le gaspillage alimentaire. Dans un premier temps, la reconstitution du cycle de vie d'un steak haché permettra au public de prendre conscience des enjeux liés au gaspillage alimentaire, non seulement d'un point de vue éthique, mais également sur le plan environnemental, social et économique. Dans un second temps, des « défis anti-gaspi » ludiques et participatifs permettront à petits et grands de découvrir quelques alternatives pour changer nos modes de consommation et moins gaspiller au quotidien !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience de l'ampleur du phénomène du gaspillage alimentaire, en France et dans le monde.
2. Prendre conscience des enjeux (environnementaux, sociaux, économiques...) liés au gaspillage alimentaire.
3. Identifier des solutions individuelles, collectives et citoyennes pour réduire le gaspillage alimentaire.

MOTS CLÉS :
COMMERCE ÉQUITABLE, CONSOMMATION RESPONSABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE, ÉCONOMIE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE GOÛTER SOLIDAIRE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 30 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

Qu'est-ce qui se cache derrière ma plaquette de chocolat ? D'où vient-elle et comment est-elle produite ? Cet atelier participatif interroge notre consommation quotidienne.
Par l'exemple du chocolat, nous prenons conscience que nos choix de consommation ont des impacts bien au-delà de nos frontières !

Sur un planisphère nous identifions les lieux de production et de consommation du chocolat. De là, nous abordons cette notion parfois complexe qu'est le commerce.
Nous établissons ensemble un constat des problématiques du commerce international et nous proposons d'échanger sur une alternative possible : le commerce équitable ! C'est le moment de lancer le dé'bat, et tenter de comprendre ce qu'est le commerce équitable et ce qu'il apporte aux producteurs des pays du Sud à travers les différentes démarches de labellisation.
Et pour finir l'atelier dans la convivialité, nous proposons alors un goûter aux saveurs équitables !
Découvrez la version le Petit Déjeuner Solidaire au travail, idéal pour créer un moment convivial et éthique dans l'entreprise ! Discussion, quiz et dégustation, rien de mieux pour commencer la journée avec le sourire...

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Développer un éveil à la citoyenneté et à la solidarité.
2. Sensibiliser aux problématiques Nord/Sud et aux valeurs du commerce équitable.

MOTS CLÉS :
EAU

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE GOUTTE À GOUTTE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 6 à 15 ans
Nombre de participants : jusqu'à 25 personnes
Durée de l'animation : 1h30

Ce grand jeu de plateau (de 1m50 sur 2m) aborde l'eau sous toutes ses formes : types de pollution, consommation, inégalités mondiales d'accès à l'eau potable, cycle de l'eau (naturel et urbain), biodiversité, différents états de l'eau, etc...

Tout en replaçant l'eau potable en tant qu'élément vital pour la vie mais ressource épuisable, les jeunes vont devenir des explorateurs en quête d'eau potable ! Ils seront confrontés à des épreuves de type questions, dessins ou encore des mimes qui leur permettront d'acquérir des « gouttes d'eau potable » pour la survie de leur équipe. Ce jeu leur permettra aussi d'apprendre de manière très ludique comment avoir une attitude plus citoyenne !
Existe aussi en stand animé, grand public.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les enjeux de l'eau.
2. Prendre conscience de l'impact de notre consommation d'eau sur l'environnement.
3. Considérer l'eau en fonction de nos besoins vitaux.
4. Réflechir à des gestes simples pour devenir un consommateur responsable.

MOTS CLÉS :
SOLIDARITÉ INTERNATIONALE, ACCÈS AUX DROITS, ÉCONOMIE, ALIMENTATION, ÉNERGIES, EAU, EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE JEU DES CHAISES

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 10 ans selon les thèmes)
Nombre de participants : 20 à 60 personnes
Durée de l'animation : 1h15

Jeu de rôle permettant de faire un constat visuel, fort et clair des inégalités dans le monde.

Par des angles d'approche démographique, technologique et économique ainsi que par une démarche simple et ludique, ce jeu très complet permet d'ouvrir le débat sur notre société.... Le principe est simple : les participants jouent la population mondiale et, dans un espace de jeu symbolisant le monde, ils vont être invités à représenter les différentes répartitions d'accès aux ressources vitales pour notre existence.

Plusieurs versions du jeu sont possibles : alimentation, eau, énergies, empreinte écologique.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Acquérir une vision globale des inégalités dans le monde.
2. Réfléchir ensemble aux solutions pour réduire ces inégalités et construire une société équitable pour tous.

MOTS CLÉS :
COMMERCE ÉQUITABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE, ÉCONOMIE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE JEU DU CAFÉ

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 15 ans)
Nombre de participants : 12 à 36 personnes
Durée de l'animation : 3h minimum

Grand jeu de rôle où les participants vont se glisser dans la peau de producteurs de café au Brésil et d'acheteurs intermédiaires pour reproduire le fonctionnement du commerce international !

Pour les uns, il faudra tenter de négocier un café équitable face à des multinationales ambitieuses et pour les autres d'établir une stratégie pour se faire une place dans ce dédale d'intérêts contradictoires.... Entre valeurs, besoins vitaux et stratégie commerciale, les participants vont être amenés à se questionner, à se remettre en question et se voir dans un monde de consommation où nos achats ont des impacts à l'autre bout de la planète !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre le fonctionnement et les enjeux des échanges marchands internationaux.
2. Prendre conscience des inégalités qui découlent du système commercial issu de la grande distribution.
3. Découvrir les principes du commerce équitable et leurs intérêts.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE JEU DU LOMBRIC

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 3 à 6 ans
Nombre de participants : jusqu'à 15 enfants
Durée de l'animation : 45 min à 1h

Ce jeu de plateau géant (1m x 1m20) permet à l'enfant d'appréhender les mystères de notre sol et de se familiariser avec un animal courant et souvent méconnu, malgré son importance pour les sols : le lombric !

Le jeu se déroule en 3 étapes :
- la découverte des différentes couches du sol en reconstruisant un puzzle de 10 pièces ;
- la découverte de la faune et de la flore en replaçant les êtres vivants dans les différentes couches du sol et en écoutant leurs histoires interactives ;
- la rencontre avec les espèces et leurs spécificités en parcourant la galerie du lombric par des lancers de dé.

Une façon amusante de développer chez l'enfant, dès le plus jeune âge, un respect pour les êtres vivants et notre environnement !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience que le sol est un milieu vivant.
2. Découvrir la faune du sol et la flore.
3. Développer le respect pour les êtres vivants et l'environnement.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE RALLYE BIODIVERSITÉ

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 8 à 24 personnes
Durée de l'animation : 3h

A la manière d'une course d'orientation, les participants sont invités à réaliser un parcours ponctué d'énigmes, de quiz et de défis pour découvrir la biodiversité et les enjeux mondiaux qui la concernent.

Le parcours n'est pas connu à l'avance par les participants. Pour trouver leur chemin, ils devront relever les défis lancés par les animateurs. A chaque étape, ils pourront également acquérir des fiches thématiques sur les problématiques actuelles liées à la biodiversité mais aussi des objets leur permettant d'arriver à la construction collective d'un élément favorisant la biodiversité : un nichoir ! Esprit d'équipe, réflexion, curiosité, déduction, ingéniosité, observation, écoute, perspicacité, rapidité sont toutes les qualités requises pour cette animation !

L'animation se déroule dans la Haute vallée de Chevreuse. Possibilité de créer des parcours sur mesure en forêt ou dans un quartier, pour découvrir la biodiversité dans un cadre urbain.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir la biodiversité et les enjeux mondiaux qui y sont liés.
2. Réfléchir et échanger sur les menaces qui pèsent sur la biodiversité et l'importance de la préserver.
3. Trouver des moyens concrets d'agir pour préserver l'environnement et l'équilibre nécessaire à l'épanouissement de la biodiversité et de nos sociétés.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ, CHANGEMENTS CLIMATIQUES, POLLUTION

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LE VIVANT DANS L'AIR DU CHANGEMENT

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 8 à 15 ans
Nombre de participants : 12 à 30 enfants
Durée de l'animation : 1h

A travers un jeu de rôle ludique et participatif, les enfants partent à la découverte de la biodiversité et des liens étroits qu'elle entretient avec les climats et les habitats.

Les participants deviennent des espèces faisant partie des grandes familles de la biodiversité : animaux, végétaux, champignons et bactéries. Durant la première étape du jeu, ils doivent découvrir ces différentes espèces en se questionnant.

Dans un second temps, l'espace de jeu est divisé en fonction des climats qui existent sur notre planète. Les enfants doivent à ce moment retrouver et se positionner auprès des climats propices pour le développement des espèces qu'ils représentent.
La troisième partie du jeu est un temps de discussion autour des enjeux du changement climatique, des menaces qui pèsent sur la biodiversité et des moyens d'action que nous avons pour préserver notre environnement.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir la biodiversité.
2. Prendre conscience de son importance et des dangers qui la menacent.
3. Comprendre le lien indissociable entre biodiversité, climats et habitats.
4. Comprendre les enjeux du changement climatique et trouver des moyens d'action pour le bien-être des êtres vivants.

MOTS CLÉS :
CONSOMMATION RESPONSABLE, ALIMENTATION, ÉCO-CONCEPTION, HABITAT, EAU, SANTÉ

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LES ATELIERS FAITS MAISON

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : adultes, adolescents
Nombre de participants : jusqu'à 20 personnes
Durée de l'animation : 1h30 à 2h

Vous aussi, vous vous demandez ce qu'il peut bien y avoir dans les produits que l'on utilise quotidiennement ? Nos crèmes, notre dentifrice, les produits ménagers, la peinture, nos vêtements, les aliments que l'on consomme... Sait-on vraiment d'où ils viennent et ce qu'ils deviennent ? De quoi sont-ils composés, comment sont-ils fabriqués ? N'ont-ils pas un impact sur notre environnement, notre santé... ? Comment le marketing influence-t-il nos choix de consommation ?

Plus qu'une démonstration sur la façon de créer et d'utiliser des produits d'entretien, cosmétiques, alimentaires, textiles ou de décoration respectueux de l'environnement et de notre santé, nos « ateliers faits maison » visent surtout à comprendre les enjeux de notre consommation, à redécouvrir les vertus de produits simples et naturels, et à partager des savoirs (théoriques et pratiques) en mettant l'accent sur l'échange de trucs et astuces entre les participants !

Cinq ateliers peuvent être proposés, séparément ou par série, sur les thématiques suivantes : produits d'entretien, cosmétiques, habitat, textile et alimentation.
Possible aussi en stand animé.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir ou redécouvrir des produits simples et naturels nécessaires à nos besoins.
2. Prendre conscience des impacts environnementaux, sanitaires, socio-économiques de notre consommation.
3. Identifier des alternatives pour devenir un consommateur responsable.
4. Susciter l'envie de faire soi-même.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ, ESS, TOURISME, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

LES CONFÉRENCES ANIMÉES

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Jeunes et adultes (à partir de 15 ans)
Nombre de participants : 12 à 30 personnes
Durée de l'animation : 1h30

La conférence animée est un format d'intervention adapté à un public plus important tout en alliant des techniques d'animation participatives respectant la démarche d'e-graine.

En s'appuyant sur divers outils (photos, vidéos, textes, discours etc.), la conférence animée questionne et impulse le débat en laissant la possibilité à chacun de s'exprimer. Elle peut être une bonne introduction à des ateliers thématiques en groupes plus restreints. Actuellement, deux thématiques sont disponibles : biodiversité et tourisme solidaire. Mais il est possible de développer toute autre thématique que vous souhaitez aborder !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Sensibiliser le plus grand nombre et de manière participative aux enjeux du développement durable.
2. Identifier des moyens d'agir solidaires et responsables.

MOTS CLÉS :
EMPREINTE ÉCOLOGIQUE, CONSOMMATION RESPONSABLE

ATELIERS DE SENSIBILISATION

MON EMPREINTE SUR LA PLANÈTE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 12 à 30 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

Cet atelier ludique a pour objectif de connaître notre impact sur l'environnement grâce au calcul de l'empreinte écologique !

A travers un jeu de plateau et des temps d'échange, c'est l'occasion pour chacun de questionner ses gestes du quotidien et de trouver les moyens de les adapter pour être plus responsable !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre ce qu'est l'empreinte écologique.
2. Prendre conscience de l'impact de son mode de consommation sur la planète et en débattre.
3. Réfléchir aux changements possibles à mettre en oeuvre individuellement et collectivement pour le bien-être de la planète et des Hommes.

MOTS CLÉS :
REPRÉSENTATIONS, DISCRIMINATIONS, ACCÈS AUX DROITS

ATELIERS DE SENSIBILISATION

UN PAS EN AVANT

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 10 à 30 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

Ce jeu de rôle aborde les inégalités sociales mais aussi et surtout les représentations que nous en avons.

Les participants jouent des personnages que les autres ignorent. Chacun va dans un premier temps devoir imaginer la vie de son personnage : son histoire, ses proches, ses habitudes pour ensuite se déplacer en fonction des droits et avantages dont il profite selon sa perception. De là va se dessiner un tableau vivant où les écarts entre les personnages vont se creuser, s'affirmer.

La deuxième partie de jeu consiste alors à discuter de la représentation de la société qui vient d'être dessinée par les participants, débattre des enjeux de notre société et des inégalités que nous pouvons rencontrer au quotidien. Inégalités sociales et économiques, actes de solidarité, sources de discrimination et d'exclusion mais aussi représentations et préjugés sont les points sources de débats....

Une version adaptée existe pour les plus jeunes, sur les inégalités dans le monde.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Lever les représentations sur notre société.
2. Prendre conscience des inégalités dans notre société.
3. Questionner l'empathie.
4. Echanger sur nos préjugés et représentations.

MOTS CLÉS :
VIVRE ENSEMBLE, REPRÉSENTATIONS, DISCRIMINATIONS

ATELIERS DE SENSIBILISATION

VIVRE AVEC SON VOISIN

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : 8 à 18 ans
Nombre de participants : jusqu'à 30 personnes
Durée de l'animation : 2h

Nos sociétés occidentales sont un grand brassage de cultures et de populations. Comprendre cela pour mieux vivre avec son voisin est un enjeu essentiel.

Cet atelier participatif autour du vivre ensemble est construit en deux temps. Un premier jeu d'équipe sera l'occasion pour les jeunes de débattre de la notion de coopération, et de prendre conscience de ses avantages face à la compétition.

Dans une seconde partie, la question des discriminations sera abordée à travers des saynètes que les jeunes, répartis par petits groupes, seront invités à jouer devant leurs camarades. Place alors au débat pour échanger sur les causes de la discrimination (stéréotypes, préjugés, etc.), et l'une de ses conséquences : l'exclusion. L'objectif étant, en fin d'atelier, que les jeunes prennent conscience de l'importance de mieux connaître l'autre et de combattre nos préjugés pour mieux vivre ensemble au quotidien.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre la notion de coopération et son intérêt face à la compétition.
2. Discuter autour des notions de préjugés et de discriminations.
3. Prendre conscience que mieux connaître son voisin permet de mieux le respecter.
4. Echanger autour de la notion de vivre ensemble.

CO-CONSTRUISONS DES PROJETS **PÉDAGOGIQUES INNOVANTS**

Si cette forme d'intervention reprend l'approche ludique et interactive des ateliers de sensibilisation, elle s'inscrit davantage dans la durée et implique un suivi sur du moyen et long terme !
Les parcours éducatifs s'appuient sur une coopération entre les intervenants d'e-graine et les éducateurs de la structure porteuse du projet. Une méthodologie de co-construction cadre chaque atelier à partir des expériences et objectifs des groupes, des équipes éducatives et des apports des animateurs d'e-graine sur les enjeux du développement durable et la méthodologie de projet.
Cette co-construction est mise en oeuvre à travers :
- Une rencontre en amont de la mise en place du projet.
- Une communication régulière lors de la préparation.
- une évaluation partagée en aval du projet.

PARCOURS ÉDUCATIFS

DES PARCOURS **SUR MESURE**

Ces parcours éducatifs seront construits sur mesure avec les structures selon leurs besoins, contraintes, envies et objectifs. Ils sont construits sur une base de plusieurs demi-journées que l'on peut décliner sur une semaine, un trimestre ou une année entière !

Établissement scolaire, centre d'insertion sociale et professionnelle, club de prévention, espace jeunes, collectivité, association, ou encore entreprise... N'hésitez pas à venir nous rencontrer pour monter avec nous un partenariat éducatif.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, CONSOMMATION RESPONSABLE

PARCOURS ÉDUCATIFS

ALTO DÉCHETS !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : enfants et jeunes de 8 à 15 ans
Nombre de participants : de 12 à 30 personnes
Durée de l'animation : à partir de 3 séances (horaires modulables)

A travers ce parcours d'ateliers (de 3 séances ou plus), les participants sont « plongés » dans l'univers des déchets !

Comment en sortir ? C'est le grand défi que le groupe doit relever à travers des temps de jeux et de réflexion collective ! Après avoir identifié les différents types de déchets, nous analysons leur production, nos modes de consommation jusqu'au système de traitement des déchets en France.
3, 2, 1... 0 déchets ! Les participants doivent trouver le plus d'alternatives possibles aux problématiques soulevées par les déchets. C'est le moment d'identifier des stratégies individuelles et collectives en s'inspirant de la « règle des 3 R » : réduire, réutiliser, recycler.
Après la réflexion, place à l'action ! A vous de choisir la suite du parcours et d'arriver à une production collective qui a du sens comme réaliser une charte d'engagement, concevoir une signalétique au sein de la structure ou encore se lancer dans « l'art de la récup' » ! Cette dernière partie est à construire ensemble selon vos objectifs et la réalité de votre quotidien. Les déchets c'est l'affaire de tous, soyons acteurs d'un monde durable !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Avoir conscience que les déchets sont source de dégradation de notre environnement.
2. Visualiser et comprendre notre impact en tant que consommateur.
3. Découvrir le système de traitement des déchets en France et réfléchir sur les possibilités de récupération et de recyclage.
4. Développer un projet concret commun de prévention des déchets.

MOTS CLÉS :
EMPREINTE ÉCOLOGIQUE, CONSOMMATION RESPONSABLE

PARCOURS ÉDUCATIFS

MON EMPREINTE SUR LA PLANÈTE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : de 6 à 30 personnes
Durée de l'animation : à partir de 3 séances de 2 à 3 h

Mais qu'est-ce que l'empreinte écologique ? Quelles sont les conséquences de notre consommation ? Sur quoi pouvons-nous agir ?

Comprendre les enjeux d'aujourd'hui en s'appuyant sur le quotidien et les expériences individuelles et collectives du groupe, tel est l'objectif de ce parcours constitué de plusieurs séances à définir.
1er atelier, place au constat : le calcul de l'empreinte écologique du groupe ! Cette étape clef permet aux participants d'interroger leurs représentations et de mieux comprendre les enjeux du développement durable. Les ateliers suivants, dont le nombre peut varier en fonction de vos envies, font un « zoom » sur des thématiques au choix (eau, alimentation, mobilité, énergies, déchets,...) permettant d'agir sur la réduction de notre empreinte écologique. Chaque séance s'appuie sur un jeu pour lancer le débat et trouver des alternatives responsables. Enfin, des temps de restitution collective sont animés à travers des jeux de rôles, du slam, des saynètes d'impro,... Au groupe d'inventer des moyens d'agir collectivement !

Ce parcours peut être réalisé jusqu'à une année entière en se clôturant par un second calcul de l'empreinte écologique qui permettra de voir les évolutions de la consommation du groupe !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les enjeux du développement durable à travers des liens entre les approches globales et locales.
2. Donner du sens aux enjeux du développement durable dans la vie quotidienne.
3. Donner l'envie d'agir à travers des actions individuelles et de participer à des dynamiques collectives !

MOTS CLÉS :
SOLIDARITÉ INTERNATIONALE, INTERCULTURALITÉ, VIVRE ENSEMBLE, CITOYENNETÉ, ENGAGEMENT

PARCOURS ÉDUCATIFS

PARTIR : POURQUOI, COMMENT ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : jeunes et adultes (à partir de 15 ans)
Nombre de participants : jusqu'à 20 personnes
Durée de l'animation : modulables en fonction du projet de solidairté internationale

e-graine est membre du réseau Ritimo (réseau d'information et de documentation pour la solidarité et le développement durable) et, dans ce cadre, accompagne des projets de solidarité internationale. La multiplication des ONG et associations de types humanitaires ou de développement pousse le réseau Ritimo et ses membres à proposer un accompagnement dans la réflexion de projets solidaires au niveau international.

Ce parcours, décliné en différents ateliers, vise à questionner les pratiques des projets de solidarité internationale afin de construire un projet cohérent et pertinent pour l'ensemble des personnes concernées. S'appuyant sur des outils ludiques et participatifs, e-graine propose aux participants de construire leur projet en suivant différents ateliers avant le départ, qui les pousseront à s'interroger notamment sur : leurs motivations et l'esprit de groupe dans le cadre d'un projet collectif, le développement et la solidarité internationale, la rencontre interculturelle, la co-construction du projet et le partenariat avec les personnes sur le terrain ou encore la portée et la valorisation du projet au retour.
Il est également important de prendre du recul sur son expérience au retour, afin qu'elle soit bénéfique pour la suite du parcours de vie de la personne ou du groupe. Les ateliers que nous proposons au retour leur permettront de se questionner sur : Comment ai-je vécu mon séjour ? Quelles sont les surprises, déceptions, points forts et points faibles du projet ? Pourquoi ? Valoriser mon projet dans mon parcours de vie.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre les enjeux du développement et de la solidarité internationale.
2. Se questionner sur ses motivations face à un tel projet.
3. Echanger autour des notions de coopération et de partenariat.
4. Questionner la rencontre interculturelle.
5. Questionner la valorisation du projet dans un parcours de vie.

MOTS CLÉS :
EDUCATION AUX MÉDIAS, COMMUNICATION, CITOYENNETÉ, ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE, BIODIVERSITÉ, EAU, ÉNERGIES, ALIMENTATION, CONSOMMATION RESPONSABLE

PARCOURS ÉDUCATIFS

REPORTERS POUR DES TERRITOIRES SOLIDAIRES ET DURABLES

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 12 ans)
Nombre de participants : 6 à 15 personnes
Durée de l'animation : 6 ateliers de 2 à 3h sur un trimestre, modulables sur une année

Quelle image les participants ont de leur territoire ? Quels repères ont-ils dans la ville ? Quelle place y occupent-ils en tant qu'habitants, citoyens enfants, adultes ou seniors ?

A travers l'outil reportage, ces parcours éducatifs visent à découvrir le territoire autrement, en questionnant les enjeux de notre société et du développement durable. Au début du projet, les problématiques abordées seront soulevées selon des angles d'approche de la citoyenneté et du développement durable. Au moyen d'outils de sensibilisation et de techniques d'animation participatives, les publics comprendront les enjeux globaux tout en les reliant aux moyens d'agir localement. Après une mise en commun d'idées, de recherches et d'envies, les participants décideront ensemble de l'objet de leur reportage. En effet, l'équipe de reporters partira à la rencontre d'acteurs, de projets et d'initiatives locaux en faveur d'un monde durable et solidaire ! Equipés de micros, d'appareils photos et de carnets, ils mèneront des interviews et produiront des articles créatifs selon les compétences et souhaits de chacun. Véritable travail d'équipe, chacun pourra mettre à profit du projet collectif ses connaissances, ses compétences et ses expériences. Ils partageront et valoriseront des actions et alternatives concrètes à travers un espace d'information et d'expression ouvert à tous ! Différents médias peuvent être utilisés pour la restitution : blog, expo, radio...

Plusieurs thématiques sont possibles : développement durable, économie sociale et solidaire, biodiversité, eau, alimentation, énergies, etc.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Sensibiliser aux enjeux de notre société à travers la notion de développement durable.
2. Amener à s'engager en conduisant et présentant un projet d'éco-citoyenneté au niveau local.
3. Identifier et valoriser des lieux et acteurs clés sur son territoire.
4. Réaliser un reportage pour rendre compte d'actions et alternatives concrètes.
5. Permettre d'être acteurs grâce à la création de média avec une pratique critique et réfléchie.

MOTS CLÉS :
CITOYENNETÉ, INSERTION PROFESSIONNELLE, ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE, ENGAGEMENT

PARCOURS ÉDUCATIFS

S'ENGAGER, UN ATOUT ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : jeunes et adultes (à partir de 16 ans)
Nombre de participants : 6 à 30 personnes
Durée de l'animation : 5 ateliers de 2 à 3h sur un trimestre, modulables sur une année

Qu'est-ce que s'engager ? Quelles sont les différentes possibilités d'engagement ? En quoi nos expériences de vie contribuent-elles à notre parcours personnel et professionnel ?

Ce parcours commence par un atelier débat sur les représentations sociales qu'ont les participants de « l'engagement », questionné sous l'angle de l'engagement quotidien, mais également sous celui de leur insertion sociale et professionnelle. Ensuite, à travers différents supports pédagogiques (vidéos, jeux, débats mouvants, etc.), ils découvrent et échangent sur différentes expériences d'engagement. Par le débat, une importance particulière est donnée à la dynamique de groupe notamment au travers de l'écoute, la prise de parole et le respect des avis de chacun. Puis c'est le temps de la rencontre ! Par le biais de techniques d'animation participatives, le groupe part à la découverte des acteurs « engagés » qui témoignent de leur démarche. Le dernier atelier a pour objectif d'envisager avec les participants ce que l'engagement peut leur apporter, qu'il soit d'ordre citoyen, solidaire ou professionnel. Mis en lien avec les objectifs individuels et collectifs du groupe, le parcours sur l'Engagement permettra aux participants d'échanger sur l'enrichissement personnel, l'acquisition de connaissances, de compétences, l'élargissement de leur réseau de connaissance (aussi bien personnel que professionnel), sans oublier bien sûr l'impact que leurs actions peuvent avoir dans la construction de la société !

Dans la démarche de co-construction d'e-graine, plusieurs approches sont possibles selon vos objectifs.
N'hésitez pas à nous contacter pour échanger.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Réfléchir et débattre sur la notion d'engagement.
2. Découvrir différents exemples d'engagement.
3. Prendre conscience de l'enrichissement que ces démarches peuvent apporter sur les plans personnel et socio-professionnel.
4. Acquérir des outils pour apprendre à valoriser son parcours de vie et ses expériences d'engagement dans une dynamique d'insertion.

MOTS CLÉS :
VIVRE ENSEMBLE, DISCRIMINATIONS, REPRÉSENTATIONS, INTERCULTURALITÉ, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

VIVRE ENSEMBLE ICI ET AILLEURS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : enfants et jeunes 8 à 18 ans
Nombre de participants : jusqu'à 30 personnes
Durée de l'animation : 3 ateliers de 2h

Nous sommes aujourd'hui plus de 7 milliards d'habitants sur la planète... et la question du vivre ensemble se pose plus que jamais.

Ce parcours construit en 3 ateliers tentera d'y répondre en interrogeant le vivre ensemble non seulement ici (dans son quartier, sa ville, son pays), mais aussi ailleurs, à l'échelle de notre Planète...
Dans le premier atelier, jeux et mises en situation permettront aux jeunes de débattre des notions de coopération et discriminations, et de mesurer leurs conséquences sur la vie en société. Au-delà, les échanges visent à faire prendre conscience de l'importance de communiquer avec l'autre, de mieux le connaître et de combattre nos préjugés pour mieux vivre ensemble au quotidien.
La deuxième séance fera un focus sur l'interculturalité. A travers une pédagogie ludique et participative, les jeunes se questionneront sur les différences culturelles, la façon dont on se les représente et les interprète, avant de réfléchir aux conséquences que peuvent avoir nos représentations sur notre comportement vis-à-vis des autres. Après avoir pris conscience de l'importance de mieux connaître l'autre et sa culture pour l'accepter, le dernier atelier du parcours élargira la réflexion sur le vivre ensemble à l'international : comment vivre tous ensemble sur la même planète ? Les jeunes seront invités à échanger autour des façons d'être solidaires avec les autres : coopération, consommation responsable, commerce équitable, etc.

Selon les attentes, une restitution de ce parcours peut être envisagée à travers une exposition, un temps d'échange organisé par les jeunes avec les autres acteurs de l'établissement scolaire... ou sous une autre forme à imaginer !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Débattre de la notion de coopération.
2. Comprendre les notions de préjugés, stéréotypes, discriminations et leurs conséquences sur le « vivre ensemble ».
3. Comprendre les notions de représentations, de culture et de différences culturelles.
4. S'ouvrir aux autres et à la diversité culturelle.
5. Prendre conscience des inégalités dans le monde.
6. Prendre conscience de notre interdépendance à l'échelle planétaire.
7. Échanger autour de la notion de solidarité internationale.

UNE TECHNIQUE LUDIQUE ET PARTICIPATIVE **POUR UNE RÉFLEXION COLLECTIVE**

Bienvenue dans le théâtre d'e-graine ! Le but est de susciter le débat avec les spectateurs, de réfléchir ensemble à nos pratiques et de trouver collectivement des solutions : les animateurs d'e-graine, qui ont revêtu leur costume de comédiens, plantent le décor en interprétant une saynète qui va soulever des problématiques et se finir sur un conflit. S'ensuit un débat sur les problèmes posés où chacun peut prendre la parole et partager son point de vue. Le public devient alors acteur de changement ! Il est invité à proposer des alternatives et solutions et à les tester directement en action, c'est-à-dire en prenant la place des comédiens et en rejouant la saynète pour en modifier le cours !

THÉÂTRE ACTION !

UNE MÉTHODE **ADAPTÉE AU CONTEXTE**

Le théâtre sort du spectaculaire pour devenir un outil d'animation au service de débats constructifs et participatifs. Pas besoin de salles de spectacles conventionnelles, qui instaurent une distance entre les comédiens et le public. Cette technique d'animation peut s'adapter à des lieux variés mais toujours propices à l'écoute, aux échanges et à la participation de tous ! Enfants, jeunes ou adultes, il n'y a pas d'âge pour le théâtre action...

Notre catalogue de saynètes peut-être enrichi par vos demandes.
N'hésitez pas à nous contacter.

MOTS CLÉS :
ECONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE, INSERTION PROFESSIONNELLE

THÉÂTRE ACTION !

ASSOCIATION MODE D'EMPLOI

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : jeunes et adultes (à partir de 16 ans)
Nombre de participants : de 10 à 40 personnes
Durée de l'animation : 1h30 à 2h

Et si nous partions à la découverte du monde associatif ! Un milieu engagé, porteur de valeurs solidaires et responsables, un milieu d'hommes et de femmes créatifs et initiateurs de changement ! Et si nous creusions un peu plus... Si nous regardions au-delà de l'image utopique de l'association qui veut changer le monde et que nous essayions de voir ses difficultés, ses freins, ses travers ?

Au travers d'une scène qui retrace, en plusieurs tableaux, le quotidien de l'association « Sauvons les ! », nous vous invitons à questionner le fonctionnement, l'éthique et les valeurs d'une structure qui se veut d'économie sociale et solidaire. Comme toute entreprise, une association a des objectifs, des obligations, des devoirs mais aussi des moyens, des forces, des atouts ! Cela ne vient pas de nulle part, il y a des partenaires, des bénéficiaires, tout plein de dossiers avec des tableaux de chiffres, de résultats, parfois même des statistiques ! La confrontation entre le projet associatif et la réalité administrative peut parfois causer un choc... Et derrière tout cela, il y a des gens... Des gens qui inventent et qui tracent le chemin de leur structure, non sans erreur car, comme on dit, l'erreur est humaine !
Alors comment faire vivre une structure d'économie sociale et solidaire, une structure pérenne, créatrice d'emplois et d'activité, tout en restant cohérent avec les valeurs de solidarité et d'humanité défendues ? Comment assurer des financements stables et éthiques, comment gérer les « ressources humaines » où la double casquette bénévole/salarié amène trop souvent à des interprétations farfelues du code du travail... ?
Ce sont les questions que nous vous invitons à vous poser avec nous à travers ce théâtre-action !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir ou approfondir la notion d'économie sociale et solidaire.
2. Questionner l'éthique au travail.
3. Trouver collectivement des alternatives à des conflits liés au milieu professionnel.
4. Se mettre en situation de devoir prendre une décision de manière concertée.
5. Tester et expérimenter des solutions à des problèmes.
6. Débattre des enjeux du développement économique (l'ESS comme alternative ?).

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, VIVRE ENSEMBLE

THÉÂTRE ACTION !

ÇA TOURNE PAS ROND DANS LE LOCAL À POUBELLE !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 7 ans)
Nombre de participants : 10 à 40 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

La scène se passe dans le local à poubelles de la cité Beaujour où viennent à se croiser Mme Paulette et M. MacVert. Cette rencontre aurait pu s'annoncer cordiale si M. MacVert n'avait pas vu Mme Paulette mettre sa poubelle d'ordures ménagères dans la benne à ordures recyclables !

Fin défenseur de la nature, militant écologiste d'avant-garde, M. MacVert ne peut s'empêcher de réagir en stoppant net Mme Paulette et lui récitant « le Guide du bon trieur » qu'il connaît bien évidemment par coeur. La susceptibilité de Mme Paulette couplée au positionnement rigide de M. Macvert donne finalement lieu à une dispute explosive remettant en question toutes les bonnes volontés de cohabitation de l'immeuble et particulièrement ce qui a trait au local à poubelles... Comment faire pour éviter ce genre de situation inextricable et favoriser l'entente cordiale, la coopération, la solidarité et la responsabilité de chacun ?
A vous de nous aider à trouver des solutions !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Sensibiliser aux problématiques des déchets et en particulier à l'importance du tri dans la gestion des déchets.
2. Débattre sur les freins et forces de l'habitat collectif et du « vivre ensemble ».
3. Comprendre l'influence des représentations et stéréotypes dans la communication.
4. Trouver des alternatives à des conflits liés à la cohabitation.

MOTS CLÉS :
COMMERCE ÉQUITABLE, ÉCONOMIE, CONSOMMATION RESPONSABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

THÉÂTRE ACTION !

CHOCO' LABEL

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : jeunes et adultes (à partir de 16 ans)
Nombre de participants : 10 à 30 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

Pourquoi choisir un produit issu du commerce équitable ? Comment favoriser le développement de cette filière commerciale solidaire ? Venez découvrir et échanger sur les enjeux et problématiques du commerce équitable...

Entrez dans un salon de saveurs sucrées où deux vendeurs s'emploient à promouvoir leur chocolat. L'un propose un chocolat équitable, l'autre un chocolat de marque reconnue. Une jeune étudiante se laisse prendre à partie par ces deux vendeurs aux argumentaires rodés.

Le ton monte, les arguments se contredisent, l'étudiante se retrouve au coeur d'un conflit grandissant.... Valeurs, besoins, droit du travail, exploitation des ressources et des Hommes, les sujets abordés au cours de cette saynète sont vastes ! Mais comment faire pour amener ces deux vendeurs à un échange constructif ? Le public pourra-t-il les aider à imaginer des solutions aux problèmes soulevés et à permettre à l'étudiante de se positionner en fonction de ses besoins et de ses possibilités ?

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir et échanger sur les aspects économiques, sociaux et environnementaux de la production de chocolat.
2. Prendre conscience des enjeux du commerce international, et en particulier de ses impacts sur les travailleurs.
3. Réfléchir collectivement à des solutions pour répondre au conflit présenté.
4. Débattre des enjeux du monde de la consommation.
5. Découvrir le commerce équitable.

MOTS CLÉS :
SOLIDARITÉ INTERNATIONALE, CITOYENNETÉ, ENGAGEMENT

THÉÂTRE ACTION !

ET SI ON PARTAIT ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : jeunes et adultes (à partir de 16 ans)
Nombre de participants : 10 à 40 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

Quand on est jeune, on rêve souvent de partir loin. Oui, mais comment, et pour quoi faire ? Comment monter un projet ? Vers qui se tourner pour trouver des financements ? Et au retour, quel sens donner à son expérience ? Comment la partager aux autres, la valoriser dans son parcours de vie ?

Ces questions, nos personnages, Alice, 18 ans, et son cousin Manu, 20 ans, vont se les poser tout au long de cette scène. Elle rêve de découvrir le Mexique, lui trouve le projet un peu fou... Vous les accompagnerez dans leur cheminement, depuis l'envie de partir jusqu'à leur retour de voyage, en passant par la construction d'un projet commun. Des étapes qui se feront non sans désaccord et incompréhension ! Saurez-vous les aider à concrétiser leurs projets, là-bas puis ici ?

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les différents dispositifs d'accompagnement existants.
2. Echanger autour des différentes étapes et dimensions à prendre en compte dans le montage d'un projet.
3. Questionner la valorisation de son expérience dans son parcours de vie.

MOTS CLÉS :
ECONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE, INSERTION PROFESSIONNELLE, COMMUNICATION

THÉÂTRE ACTION !

INVITATION AU SALON DE L'ESS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : public averti dans le domaine de l'ESS / acteurs de l'ESS
Nombre de participants : 10 à 40 personnes
Durée de l'animation : 1h à 1h30

E. S. S. Mais qu'est ce que ça veut dire ? Economie Sociale et Solidaire. Ça a l'air bien ! Mais en fait, c'est quoi exactement...? Le modèle économique que l'on nomme aujourd'hui ESS est bien trop méconnu du grand public mais parfois aussi de ses propres acteurs. Diversité, pluralité, innovation font de lui un concept séduisant mais flou.

Nous avons donc décidé de vous inviter au Salon de l'ESS ! « C'est bien gentil me direz-vous, mais en quoi cela me concerne ? » C'est là le coeur du problème ! Qui cela concerne-t-il ? Nous, vous, tout le monde ! Mais pour en être convaincu, il faut déjà s'y intéresser, creuser un peu ce modèle ou plutôt ces modèles que l'on peut retrouver partout, à tous les niveaux : local, régional, national et même international ! Et sous différentes formes : associatives, coopératives,... Alors venez au Salon de l'ESS ! Vous y rencontrerez Julie, une jeune porteuse de projets, qui cherche de l'aide pour lancer son activité. Malheureusement, tout n'est pas clair dans ce salon et les acteurs de l'ESS eux-mêmes ont du mal à l'orienter... A nous, à vous de nous poser les bonnes questions et d'aider les acteurs de l'ESS présents sur le salon à éclairer Julie et lui permettre de faire les choix nécessaires pour mener à bien son projet !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Approfondir la notion d'économie sociale et solidaire.
2. Débattre des enjeux du développement économique (l'ESS comme alternative ?).
3. Questionner la communication de l'ESS vers le grand public.
4. Débattre des freins à la coopération entre structures de l'ESS.
5. Trouver collectivement des actions de communication sur l'ESS, réfléchir à un positionnement clair et accessible pour parler de l'ESS.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ, CONSOMMATION RESPONSABLE, FORÊT, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

THÉÂTRE ACTION !

LA PALME FAIT SON SCANDALE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 9 ans)
Nombre de participants : 15 à 40 personnes
Durée de l'animation : 1h30

Cap sur l'Indonésie, dans une plantation de palmiers à huile... Un touriste égaré cherche la forêt primaire pour y approcher ses animaux préférés : les orang-outans. Mais en chemin il croise un planteur suivi de très près par le gérant de la plantation.

De là, plusieurs problèmes vont être soulevés, entre exploitation des populations locales, corruption dans la gestion du parc naturel préservé, déforestation, disparitions d'espèces ou encore consommation des pays occidentaux,... Le public n'a que l'embarras du choix pour réagir et proposer des alternatives !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Débattre des enjeux qui touchent à la biodiversité et à l'impact de notre consommation.
2. Participer activement à la résolution des problématiques posées en proposant des alternatives.

UNE EXPOSITION ANIMÉE **ET ITINÉRANTE**

Dans un décor original et théâtral, e-graine met en scène un parcours d'ateliers ludiques, pédagogiques et participatifs !
Prenant la forme d'une petite bourgade où chaque maison représente un lieu de la vie quotidienne d'un enfant, les participants vont se questionner sur leur consommation et ses impacts à travers plusieurs thématiques : déchets, énergies, eau, alimentation locale et de saison, commerce équitable, éco-mobilité, gestion responsable des forêts, éco-conception et pollution de l'air intérieur.

Les objectifs sont les suivants :
- Éveiller, sensibiliser et faire réagir les publics aux enjeux de notre consommation.
- Donner des outils et des moyens concrets pour changer les comportements et agir au quotidien.

Les groupes d'enfants se répartissent dans les cabanes du village de l'éco-consommation et c'est parti pour un parcours de 8 ateliers de 25 minutes chacun qui permettent d'avoir une vision transversale des problématiques liées à notre consommation. A la fin de la journée c'est le moment du bilan ludique et collectif. Les enfants se réunissent sur la place du village pour mettre en action les alternatives réfléchies durant la journée !

8 thématiques

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

120 participants par jour

UN PROJET **MODULABLE**

Chacune des cabanes favorise une immersion de la thématique dans un univers familier qui permet aux publics de faire le lien avec leur quotidien et ainsi de questionner leurs comportements. **C'est pourquoi, il est aussi possible d'accueillir individuellement les cabanes que vous souhaitez sur votre territoire pour cibler une ou plusieurs thématiques spécifiques et y accueillir le grand public.**

Le village de l'éco-consommation est l'outil le plus adapté à la sensibilisation de grands groupes. Vous pouvez télécharger le dossier de présentation de ce projet sur **www.e-graine.org / Interventions / Types d'actions / Village Éco-conso**

MOTS CLÉS :
POLLUTION, SANTÉ

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

A BAS LES POLLUTIONS DE L'AIR !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane sur la « pollution de l'air intérieur » sensibilise les participants à la qualité de l'air qui nous entoure.

Le décor représente une chambre, pièce dans laquelle nous passons une partie importante de notre temps.

Cette chambre possède deux côtés identiques au sein desquels se sont glissées 7 différences. Il s'agit de retrouver ces différences, liées à la qualité de l'air et de comprendre comment agir dessus, à travers des gestes quotidiens et des achats responsables : aération, ménage, produits d'entretien...

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les polluants qui nous entourent et leur nocivité pour la santé.
2. Apprendre à diminuer la quantité de ces polluants par des achats réfléchis et des actions au quotidien.

MOTS CLÉS :
ENERGIES, CONSOMMATION RESPONSABLE

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

ECONOMISONS L'ÉNERGIE !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « économie d'énergie » sensibilise les participants aux problématiques liées à la production et à la consommation de celle-ci.

Le décor représente une chambre avec des éléments consommateurs d'énergie (TV, jeux vidéo, radiateur...) et par la fenêtre de la chambre différents moyens de production (éolien, solaire, centrale nucléaire...). Après avoir visualisé une courte vidéo intitulée « Qu'est-ce que l'énergie ? », le groupe élabore une définition commune du terme énergie, notion complexe.
Puis le groupe est divisé en deux équipes afin de relever des défis ! Chaque défi concerne les énergies dans tous leurs aspects : énergie électrique, source d'énergie pour fabriquer des produits, consommation d'énergie liée à l'alimentation, aux transports... Il s'agit de réaliser que nous pouvons économiser les énergies sur beaucoup d'actions quotidiennes.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les différentes sources d'énergie.
2. Apprendre pourquoi et comment économiser les énergies.

MOTS CLÉS :
CYCLE DE VIE, ÉCO-CONCEPTION

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

FAVORISONS L'ÉCO-CONCEPTION !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « éco-conception » sensibilise les participants aux problématiques liées à la fabrication d'un produit tout au long du circuit de production.

Le décor représente une salle de classe au sein de laquelle est dispensé un « cours » sur l'éco-conception. Mais qu'est-ce que l'éco-conception ? A partir de l'exemple d'une bouteille en verre, les participants retracent le parcours du produit, de l'extraction de la matière première au recyclage, en passant par la transformation, le transport et la consommation du produit. Une fois le cycle de vie finalisé, chaque étape est reprise afin d'identifier les impacts sur l'environnement et les moyens de les réduire. Si une réduction des impacts est effectuée à chaque étape du cycle de vie, alors nous pouvons parler d'un produit éco-conçu. Nous voyons ensuite comment les repérer.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir le cycle de vie d'un produit.
2. Découvrir la notion d'éco-conception.
3. Prendre conscience de l'impact sur l'environnement de certains de nos achats.
4. Découvrir les labels garantissant l'éco-conception.

MOTS CLÉS :
TRANSPORTS/MOBILITÉ, POLLUTION

L'ÉCO-MOBILITÉ ME FAIT VOYAGER

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « éco-mobilité » sensibilise les participants aux enjeux liés aux transports.

Le décor représente une rue avec les différents modes de transports existants : vélo, bus, train, voiture, avion,... Afin d'appréhender les problématiques liées aux transports, le groupe est divisé en trois équipes afin de relever des défis : choisir le ou les modes de transports pertinents pour un trajet spécifique, à l'échelle de la ville, de la région ou du pays.

L'objectif de cet atelier est de montrer que le meilleur moyen de transport est celui qui prend en compte toutes les conditions du trajet (nombre de personnes, bagages, distance, options existantes...). Il s'agit également de briser certaines idées reçues : sur un trajet Paris-Marseille quel moyen de transport rejète le plus de CO2 ? Partir seul dans sa voiture ou dans un avion rempli ? La réponse la plus évidente n'est pas forcément la bonne !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Apprendre à adapter son mode de transport à son trajet.
2. Découvrir les alternatives possibles pour réduire son impact environnemental.

MOTS CLÉS :
EAU, CONSOMMATION RESPONSABLE, POLLUTION

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

MOINS DE CONSOMMATION ET DE POLLUTION DE L'EAU

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane sur la « consommation et la pollution de l'eau » sensibilise les participants aux enjeux liés à notre consommation quotidienne en eau.

La cabane représente la salle de bain. Nous abordons le cycle de l'eau en milieu urbain ainsi que la consommation d'eau moyenne d'un français. Les participants sont invités à jouer à « A l'eau conso » qui permet d'identifier et de quantifier nos différents usages d'eau. Sur une consommation moyenne de 200 L d'eau par jour et par français, à quoi est destinée la plus grosse part ? Bain/douche, WC, Cuisine...?
Une fois l'ordre trouvé, les participants sont invités à proposer des solutions pour réduire leur consommation et pollution de l'eau sur chaque usage du quotidien.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir le cycle de l'eau en milieu urbain.
2. Être conscient de nos impacts sur l'eau (gaspillage et pollution).
3. Apprendre comment économiser et moins polluer l'eau au quotidien.

MOTS CLÉS :
BIODIVERSITÉ, FORÊT, CONSOMMATION RESPONSABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

POUR UNE GESTION RESPONSABLE DES FORÊTS

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « gestion responsable des forêts » sensibilise les participants au rôle majeur de celle-ci.

Le décor représente une forêt avec une fourmilière au milieu, autour de laquelle le groupe s'installe.
Afin d'appréhender les enjeux liés à la gestion des forêts, le groupe doit dans un premier temps en donner une définition.

Dans un second temps, au travers d'un jeu ludique sous forme de pyramide, les participants découvrent ce qu'est un éco-système et comment il fonctionne. Les différents éléments néfastes pour la forêt (changement climatique, déforestation, consommation irresponsable...) que cite chacun des participants viennent perturber l'éco-système et la pyramide s'écroule ! A eux de trouver des alternatives pour rééquilibrer l'éco-système ainsi fragilisé et reconstruire la pyramide !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Prendre conscience de l'importance du rôle de la forêt au niveau de la planète et de notre quotidien.
2. Donner des moyens d'agir et découvrir les logos de gestion responsable des forêts.

MOTS CLÉS :
COMMERCE ÉQUITABLE, ÉCONOMIE, CONSOMMATION RESPONSABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

POUR UN COMMERCE ÉQUITABLE

crédits photos romain chocart/Ademe

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « commerce équitable » sensibilise les participants aux enjeux du commerce international.

Le décor représente une salle à manger où le commerce équitable est abordé à travers l'exemple de la filière cacao.
Dans un premier temps, les participants repèrent les principaux lieux de production (pays dits du « sud ») et de consommation du cacao (pays dits du « nord ») sur un planisphère géant. Une fois introduite la notion de commerce international et les problématiques qui peuvent en découler, l'alternative du commerce équitable est présentée. Les participants visionnent une courte vidéo qui explique le commerce équitable. Afin d'aller un peu plus loin sur cette thématique, le groupe peut « Lancer le dé'bat ». Sur chaque face du dé : une thématique en lien avec le commerce équitable (droits du travail, environnement...). Les questions du quiz sont alors posées afin d'approfondir les connaissances des participants sur le sujet.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Développer un éveil à la citoyenneté et à la solidarité.
2. Sensibiliser aux problématiques Nord/Sud et aux valeurs du commerce équitable.

MOTS CLÉS :
DÉCHETS, CONSOMMATION RESPONSABLE

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

RÉDUISONS NOS DÉCHETS !

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « réduction des déchets » sensibilise les participants aux problématiques liées à la production de déchets.

Le décor représente un parc au sein duquel nous sommes susceptibles de goûter ou pique-niquer, et donc de produire des déchets, via nos emballages alimentaires par exemple.
Dans un premier temps, à travers le jeu « Déchets contre Nature », le groupe doit retrouver les temps de dégradation de différentes familles de déchets (organiques, métalliques, plastiques...). L'objectif est de comprendre que la quantité de déchets produite n'est plus gérable. Alors que pouvons-nous faire pour réduire nos déchets ? Deux goûters sont présentés, l'un des deux proposant une alternative au suremballage grâce à l'utilisation d'une gourde et d'une boite hermétique. Cet exemple sert de base au débat et aux propositions des participants pour réduire les déchets au quotidien : ne consommer que si cela est nécessaire, favoriser la réutilisation, le troc...

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les temps de dégradation, les types de pollution liés aux déchets (eau, air, sol) et la problématique de l'augmentation de la production de déchets.
2. Acquérir des connaissances pour réduire sa production de déchets au quotidien.

MOTS CLÉS :
ALIMENTATION, CONSOMMATION RESPONSABLE, SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

LE VILLAGE DE L'ÉCO-CONSOMMATION

UNE ALIMENTATION LOCALE ET DE SAISON

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Tout public (à partir de 8 ans)
Nombre de participants : 15 personnes
Durée de l'animation : 25 minutes (2 ateliers par heure)

La cabane « alimentation locale et de saison » sensibilise les participants aux problématiques liées à notre consommation alimentaire.

Le décor représente une cuisine au sein de laquelle est proposé le jeu : « Manger à en perdre la saison ». Afin d'appréhender les enjeux liés à notre alimentation, le groupe est amené à reconnaître des fruits et légumes locaux et de retrouver leur période de récolte. Une fois les aliments répartis par saison de récolte une question est soulevée : pourquoi pouvons-nous acheter et consommer tous ces fruits et légumes à n'importe quelle saison ? Le débat est lancé ! Les participants réfléchissent d'abord sur les conséquences puis les enjeux de notre alimentation. Une fois tout cela bien saisi, les alternatives émergent rapidement ! Les participants repartent avec un calendrier des fruits et légumes de saison pour faciliter leurs achats responsables.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Découvrir les fruits et légumes de saison.
2. Faire prendre conscience des enjeux de la consommation locale et de saison.
3. Découvrir les logos des produits bio.

DES FORMATIONS **PROFESSIONNELLES**

Pour construire un monde plus durable, e-graine va à la rencontre des professionnels qu'ils viennent de collectivités, d'entreprises ou d'associations ! Comment instaurer des pratiques durables, écologiques, solidaires et responsables au sein de l'entreprise ? Comment sensibiliser des enfants à cette notion complexe qu'est le développement durable ? Mais qu'est-ce vraiment le développement durable ? Autant de questions qui trouveront des réponses dans les différents modules de formation. L'objectif : que chaque personne devienne un acteur conscient et réfléchi de notre société et faire ainsi naître et grandir l'initiative solidaire et responsable !

Nos formations se déroulent en 3 étapes : Éduquer au développement durable, former d'autres animateurs, apporter des outils concrets pour animer des ateliers de sensibilisation.

Organisme de formation
n° 11788195778

FORMATIONS

UNE POSSIBILITÉ D'APPRONFONDIR **LES THÉMATIQUES**

Les formations proposées permettent de comprendre et d'aborder le développement durable de manière transversale. Il est possible, en complément, d'approfondir ou de faire des zooms sur certaines thématiques en fonction de vos besoins. N'hésitez pas à nous contacter.

Des formations ludiques, utilisant des méthodes de pédagogie active et innovante pour permettre à tous d'être acteurs de sociétés solidaires et responsables.

MOTS CLÉS :
CONSOMMATION RESPONSABLE, ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE

EDUCATION À LA CONSOMMATION : QUOI, POURQUOI, COMMENT ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Enseignants, animateurs, éducateurs, parents agissant auprès d'enfants de 8 à 12 ans
Nombre de participants : 12 personnes
Durée de l'intervention : 1 journée

Notre consommation dépasse les ressources naturelles que la Terre peut produire sur une année en moins de neuf mois. Par ailleurs, les conditions de travail ne cessent de se dégrader et la pauvreté augmente.

Dans ce contexte, s'interroger sur l'impact global de notre consommation est devenu essentiel. La compréhension des tenants et aboutissants de nos actes d'achats est l'un des points essentiels dans l'appréciation des problèmes de diminution des ressources naturelles et d'accroissement des inégalités entre les peuples. Pour cela, il est nécessaire d'éduquer à la consommation.
- Vous souhaitez découvrir ce qu'est l'éducation à la consommation ou échanger avec nous sur votre vision de celle-ci ?
- Vous êtes à la recherche d'outils pédagogiques pour mener des séances de sensibilisation auprès d'enfants de 8 à 12 ans sur ces thématiques ?
- Vous avez envie de construire des séances ludiques et participatives pour des enfants de 8 à 12 ans ?
Des professionnels de l'éducation populaire seront présents pour répondre avec vous à ces questions.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre ce qu'est l'éducation à la consommation.
2. Connaître l'ancrage scolaire de l'éducation à la consommation (cycle 3 et début du collège).
3. Découvrir des outils pédagogiques d'éducation à la consommation.
4. Etre capable d'élaborer des séances de sensibilisation sur l'éducation à la consommation.

MOTS CLÉS :
DÉCOUVERTE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE, ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE

ÊTRE ÉDUCATEUR AU DÉVELOPPEMENT DURABLE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : animateurs, éducateurs
Nombre de participants : 10 à 15 personnes
Durée de l'intervention : 10h (5 x 2h ou 2 journées de 5h)

Cette formation est destinée aux éducateurs souhaitant développer des projets éducatifs autour des thématiques du développement durable. Qu'est-ce que le développement durable ? Comment construire des animations ou des projets éducatifs autour des enjeux de société ? Quels sont les acteurs de l'éducation au développement durable ? Quels partenaires ou quels financeurs peut-on solliciter ?

La formation permet de répondre à ces interrogations et apporte des réponses adaptées aux besoins de votre structure. Les premiers modules visent à construire un référentiel commun à tous les participants.
Dans un second temps, nous nous consacrons à la méthodologie de création d'animations de sensibilisation, avec à l'appui des outils pédagogiques concrets et adaptés. Cette partie est entièrement modulable en fonction de la réalité de votre structure !
Tout au long de la journée, la pédagogie active, qui privilégie l'échange, l'interactivité et le partage de connaissances et de compétences, est utilisée et interrogée avec les participants. C'est une pédagogie de projet, portée par des valeurs citoyennes.

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. S'ouvrir à une pensée complexe.
2. Découvrir des moyens concrets pour comprendre le développement durable et l'intégrer dans les projets d'animation.
3. Découvrir le mouvement EDD, ses principes fondateurs, ses acteurs et ses enjeux pour apprendre à positionner son projet dans une démarche globale cohérente.
4. Apprendre à concevoir un projet de sensibilisation.

MOTS CLÉS :
DÉCOUVERTE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE, ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE

L'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE À L'ÉCOLE

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : Professeurs des écoles (cycles 2 et 3)
Nombre de participants : 20 à 200 personnes
Durée de l'intervention : 3 h

L'éducation au développement durable est intégrée aux programmes scolaires depuis 2004. Cette nouvelle approche, loin d'être une matière supplémentaire, doit être abordée de manière transversale au sein des différents enseignements. Mais cela n'est pas si simple ! Il faut tout d'abord maîtriser le concept de développement durable dans sa globalité et ensuite trouver les techniques pédagogiques et les dispositifs appropriés à son enseignement.

Avec cette formation, e-graine propose d'identifier clairement les bases du concept de développement durable tout en faisant le parallèle sur la manière dont il est intégré dans les programmes scolaires. Nous faisons ensuite le tour des dispositifs existants permettant de monter des projets EDD, à l'échelle d'une classe comme d'un établissement, le tout agrémenté d'exemples concrets de réalisation et de présentations d'outils pratiques !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Comprendre le concept de développement durable dans sa globalité et sa complexité.
2. Connaître l'intégration de l'EDD dans le SCCC (socle commun de connaissances et compétences).
3. Découvrir les dispositifs scolaires adaptés à la mise en place de l'EDD au sein d'une classe ou d'un établissement.
4. Découvrir un panel de méthodes et outils pédagogiques propres à l'EDD.

MOTS CLÉS :
DÉCOUVERTE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE

QU'EST-CE QUE LE DÉVELOPPEMENT DURABLE ?

MODALITÉS **D'INTERVENTION**

Type de public : salariés d'entreprises, de collectivités, d'associations
Nombre de participants : 10 à 15 personnes
Durée de l'intervention : 3 h

Effet de mode ? Nouveau business ? Notion complexe élitiste ou à la portée de tous ? Pourquoi est-ce qu'on nous demande aujourd'hui de « faire » du développement durable ? En cette période de crise systémique, nous sommes tous concernés par l'avenir de notre planète. Nous sommes tous acteurs. Nos sociétés sont en intéraction et nous devons être conscients des enjeux de nos modes de vie si nous voulons faire des choix cohérents pour l'avenir et le bien être de tous.

Tous les jours, de nouvelles pratiques tentent d'être instaurées au travail comme à la maison et il n'est pas simple de changer ses habitudes ! Pour que l'acte individuel soit réalisé, il faut que les individus se sentent portés par le collectif !
Par cette formation, nous invitons les participants à revenir sur l'origine du développement durable, à questionner ses enjeux et à le mettre en critique. Retour sur la dynamique internationale qui s'est créée depuis les années 50, analyse d'indicateurs clefs tels que l'empreinte écologique et l'IDH, débats, jeux de positionnement... un programme dynamique pour une formation participative et positive !

OBJECTIFS **PÉDAGOGIQUES**

1. Interroger et comprendre le concept de développement durable.
2. Échanger et questionner collectivement les représentations que l'on a de notre société.
3. Donner du sens aux changements de comportement grâce à une prise de conscience des enjeux mondiaux et locaux.